PlayStation • PC • Dreamcast • PlayStation 2 • Nintendo 64 • X Box • Game Boy

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Crazy Taxi 2

Alone in the Dark
The New Nightmare

World's Scariest Police Chases
Mat Hoffman's PRO BMX
Asterix: Mega Madness
WDL: War Jetz
Confidential Mission
Exibition of Speed
Fur Fighters: Viggo's Revenge
Red Faction
Gangsters 2: Vendetta
Conflict Zone

E3 Electronic Entertainment Expo

Kompletan izveštaj iz L.A.-a i pregled najznačajnijih igara na čak 13 strana!

broj 15 • godina II
cena: 129 dinara
CG: 5 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN
ISSN 1450-8400
9 771450 840003

Od sada na 92 strane • Više od 65 prikazanih igara
Drugi deo rešenja: Parasite Eve 2 • Brate, u kom si fazonu? • Poster
FRP: Werewolf - The Apocalypse • Trikovi • Pomagajte drugovi • DVD



Da li znate šta je vrhunsko vozačko iskustvo?

360 MODENA RACING WHEEL



Da biste iskusili vrhunsko vozačko iskustvo, pored dobrih kola, potrebna vam je i odlična kontrola. Zato nabavite najbolji volan za PlayStation. **360 Modena Racing Wheel** je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrad je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

Opremljen je ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je naravno preuzet direktno iz Ferrarijeve formule. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.

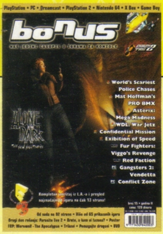


Za one sa skromnijim prohtevima tu je **Compact Racing Wheel**, volan sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferrarija.

COMPACT RACING WHEEL

Za sve prave ljubitelje dobre vožnje, **360 Modena Racing Wheel** i **Compact Racing Wheel** su nezamenljivi dodaci za PlayStation. Kompatibilan je sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64.

reč urednika



bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Broj 15 • Godina II

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Dejan Wolf, Branko Jeković

Grafička priprema:
Esad Arif

Marketing:
Dejan Wolf

Redakcija:
Branko Jeković, Dejan Wolf
Gradimir Joksimović, Mihailo Tešić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Gordana Cvetković

Lektura u ovom broju:
Mirela Jeković

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miroslav Đorđević, Miloš Marković, Galeb, Satori Jo, Velimir Simić, Marko Lambeta, Saša Milojković, Predrag Tomašević

Štampa:
Grafomarket, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 65

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 25. AVGUSTA 2001.



Eto mene ponovo na ovim stranama u formi i obliku na koji ste navikli. Sada je sve u redu. Mnogo sam pribraniji, nema više šarenih leptirova, misli su mi ponovo skoncentrisane i to na jednu temu - naravno, igre.

Ima jedno mesto na svetu gde se jednom godišnje okupljaju ljudi čije su misli takođe koncentrisane na igre. To je omanji gradić u Americi po imenu Los Angeles, gde od vašeg stana pa do prve prodavnice ima kao od Beograda do Novog Sada. Tu se svake godine održava E3, najveći sajam elektronske zabave na svetu. Naravno, kao i prošle godine, mi smo prisustvovali sajmu i dostojno predstavljali naš časopis. Naše utiske, šta smo sve videli, šta doživeli i šta je sve novo u svetu konzola i igara, probali smo da vam približimo i prenesemo.

Koliko je taj sajam značajan u svetu igara, govori vam i broj strana koje smo mu posvetili - čak 13, od kojih na 11 strana možete da pročitate i pogledate koje su to igre koje su dominirale sajmom i šta ćemo sve igrati sledećih godinu dana na X Box-u, Game Cube-u, PlayStation 2, Game Boy Advance-u, ali i na starim dobrim konzolama PSX-u, DC-u i GBC-u ...

Boravak u Americi sam, po savetu lekara, iskoristio i za svoj oporavak posle mučkog napada Ur... ne mogu ni ime da mu izgovorim. O njegovoj sudbini se i dalje ništa ne zna. Ipak se drznuo da nam se javi, i to pismom iz daleke zemlje, još dalje od Amerike. Posle dugog razmišljanja, odlučili smo da pismo u celosti objavimo u rubrici "Brate, u kom si fazonu".

Njegova zamenica, mlada i poletna Ankica, sve više stiče popularnost kod vas. Brojna pisma koja stižu u redakciju, već su naslovljena direktno na nju. U mnogima tražite da objavimo njenu sliku, što ćemo verovatno i učiniti posle letnje pauze.

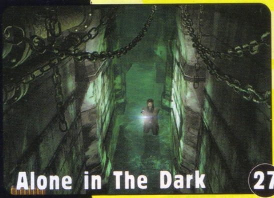
Inače, kao što ste sigurno primetili, Bonus se povećao za još 8 strana. Polako ali sigurno se bližimo brojci od 100 strana, na kojoj ne nameravamo da se zadržimo. Pošto je ovo tradicionalno vreme kada se svi odmaraju, i redakcija ide na kolektivni godišnji odmor. Nadamo se da će vam ovaj povećani broj strana i prikazanih igara izdržati do našeg sledećeg viđenja krajem avgusta.



Do tada vas pozdravljam i želim da se lepo provedete

D Wolf

sadržaj



Alone in The Dark 27



Crazy Taxi 2 40



Red Faction 54



Myst III: Exile 64

Sony Playstation

PlayStation 2

Nintendo 64

Game Boy Color

Game Boy Advance

Dreamcast

PC

X Box

Spisak oglašivača :


Najveći izbor igara za Sony Playstation
i Segu Dreamcast. Hitovi bez čekanja.
Popusti na malo + i na veliko.
Sony
Sega
+ dodatna oprema
SPRING
Welcome To The World Of Video Games
Naručite besplatan katalog u boji !!!
SPRING
Bulevar Lenjina 10G, YU
Tel: 311-53-42,
Biznis Centar Lokal VP 20
064-116-79-20
SPRING

mi i vi na ti

Zooteka

✉ **Dobar dan redakcijo Bonus!**

Zovem se Janković Vojislav, imam sve brojeve časopisa Bonus. Najbolji ste, nemam nikakvih primedbi bla, bla... Sigurno ste do sada primetili stil pisanja iz drugih pisama 100% jer nemam baš bogat rečnik, zato se služim rečima iz drugih objavljenih pisama. Hteo bih da vam postavim nekoliko pitanja:
1. Da li se isplati kupovati Dreamcast, sad?
2. Koliko CD-ova ima igra Shenmue?
3. Koliko članova ima redakcija i koliko imate zuba ukupno, svi!?
4. Da li mogu ići kopirani CD-ovi sa PSX na PS2?
5. Da li se isplati kupovati Dreamcast, sad?
6. Da li će mi pismo biti objavljeno?
7. Da li se više isplati kupiti Dreamcast ili N64?
Nemam više pitanja, cena vam je visoka, doviđenja od amebe do čoveka voli vas vaša ...

Voja Janković!

bonus Pošto ni mi nismo puno pismeni, preskačemo formalni deo i idemo odmah na odgovore i pitanja.
1. Za cenu po kojoj sada možete nabaviti Dreamcast, dobijate odličnu spravu. Jedini je problem što nema više novih igara za nju. Ali i ono što je do sada izašlo je dovoljno da se nesmetano igrate sledeće 2 godine. Za to vreme cena sadašnjih 128-bitnih konzola sigurno neće spasti na današnji nivo DC, pa je naš odgovor: Da isplati se kupiti sada Dreamcast.
2. Kopirana igra Shenmue staje na 4 CD-a.
3. Čekaj da prebrojim ... 3... 7... oko 14-15 i isto toliko zuba.
4. Da, ukoliko je u PS2 ugrađen čip za čitanje kopija.
5. Sada već ne.
6. Da.
7. U svakom slučaju Dreamcast, zbog jeftinijih igara (mislim kopija).

DC is not dead

✉ **Hi Bonus!**

Vlasnik sam Dreamcasta od pre mesec i po, pa želim da mi odgovorite na neka pitanja o njemu:
1. Koliko je isplativo imati Dreamcast i koliko će njegov život trajati?
2. Znam da Bleem omogućava igranje PSX igara na DC-u, ali šta je to? Da li je to disk ili čip?
3. Koliko će on koštati?
4. Kako se mogu preko DC-a gledati VCD filmove i slušati muziku u MP 3 formatu?
5. Kad igram igre sa PSX-a na DC-u da li ih mogu snimiti na VMU i da li mogu uopšte da je koristim?
6. Da li možemo na Net-u koristiti VMU za downloadovanje nekih programa, slika, tekstova, animacija...
7. Kada će se pojaviti igra Crazy Taxi 2?
P.S. Pozdravite Simu & Paju

Filip Krsmanović, Beograd

bonus 1. Pogledaj odgovor na predhodno pismo, pa ćeš znati naš stav o isplativosti Dreamcasta. Na žalost, sve firme koje proizvode igre za DC su prekinule svoje projekte onoga dana kada je Sega objavila da izlazi iz posla, odnosno da je Dreamcast propala stvar. Izaći će samo još par naslova koji su bili u završnoj fazi - i to je to.
2. Bleem! je program koji se učitava sa CD-a, a zatim se u Dreamcast stavlja disk sa PlayStation igrom.
3. Kod nas će koštati kao i svaka igra za DC, znači par maraka.
4. I VCD i MP3 muzika se gledaju, odnosno slušaju tako što se u Dreamcast učita Boot disk, a zatim odgovarajući program za video diskove, odnosno MP3 muziku, takozvani plejeri. Zatim u DC stavite disk sa muzikom ili filmom i uživate.
5. Na žalost, ne.
6. Ne. Kapacitet kartice je suviše mali, a takva opcija nije čak ni predviđena.
7. Već jeste. Pogledaj njegov detaljni opis na strani 40.
Pozdravićemo Simu i Paju u tvoje ime.

Gde je Uroš (1)

✉ **Oteli smo Uroša!!!!**

Previše je znao i previše je pričao. Ako ispunite sve naše zahteve, vratićamo vam ga neozleđenog. Ako pozovete policiju, u pismima će početi da vam stižu Uroševi preostali zubi. Naši zahtevi su sledeći:
- Povećajte broj stranica na okruglo 100.
- Otkrijte pravi identitet teroriste koji je javnosti poznat pod nadimkom "Galeb".
- Prestanite sa medijskom kampanjom protiv Dreamcasta, konzola nije mrtva. Dokaz je to što se mi još uvek ludo zabavljamo uz nju.
-Pošaljite mi 11.300.000.463 novca u malim novčanicama (ne većim od kutije šibica) na adresu: "Klinika za operacije promene pola", Eltona Džona bb, 10 500 Donja Kaljuga ko zna možda vam vratimo i unapređenu verziju Uroša!

Dejan Janković, Novi Bečej

bonus Uroš nam ne treba. Zadržite i njega i njegove zube. Sa otmičarima ne pregovaramo. Povećanje strana se slučajno poklopilo sa vašim zahtevima.
Pravi identitet Galeba znamo samo ja i još jedan što je umro. Ako vam budem rekao ko je on, moraću sve da vas pobijem. Stoga mislim da je bolje živeti u neznanju.
Za sada smo sakupili 63 novčanice. Zato se bojim da će Uroš još dugo, duuuugo biti kod vas.

Gde je Uroš (2)

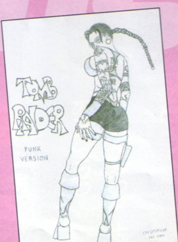
✉ **Hi, Bonuse ...**

Zovem se Mark Bond-003 i samovoljno se javljam da radim kao privatni detektiv za redakciju Bonusa. Nameravam da otkrijem veliku zaveru Uroša Tomića protiv urednika i redakcije Bonus (ukoliko završim slučaj, rado ću prihvatiti kao poklon GBC tirkizne boje). Možda je Uroš još uvek u redakciji, možda se krije tu negde ... možda je on - ona!! ...
Prilažem sledeće dokaze :
Dokaz A: Baš kad je Uroš Tomić nestao, pojavila se Ankica Čukić (kakva slučajnost).
Dokaz B: Gđica Čukić je u opisu igre Rainbow Six - Rogue Spear rekla : "Da, upravo tako - po mom mišljenju ova igra predstavlja bezdan kosmosa, možda malko naginje i na crnu rupu, ali predaleko bi OTIŠAO ako bih to TVRDIO..." (štamparska greška 2 puta napravljena ???).
Dokaz C: Uroš, kao i Ankica nema koji zub, i oboje nose naočare (možda zbog lakšeg skrivanja među prostorima redakcije).
Dokaz D: Ankica piše odlične tekstove kao i Uroš, možda čak i bolje. Ipak, ako grešim, želim da se izvinim Ankici i da kažem - konačno se našao neko ravan Urošu!
P.S. Naći ću te ja Uroše, i naterati da platiš za svoje zločine!

Veljković Marko, Ćićevac



Emsad Jahić, Sjenica



Chedomeer



Krizsan Endre, Bečej

bonus Hmmmmmm ... Tako nešto mi nije padalo napamet. Da li je moguće ... Da li je Uroš stvarno toliko prepreden ...
A sa druge strane, ako je tačna tvrdnja detektiva Mark Bonda, onda znači da tvrdnja otmičara nije tačna ... A ako je tačna tvrdnja otmičara, onda nije tačna tvrdnja detektiva Mark Bonda ...
Hmmmmmm ... počinje opet da mi se vrti u glavi... ne mogu više da razmišljam... moraću da prepustim vremenu da pokaže ko je u pravu... dosta mi je... Uroše izlazi iz moje glave ... Neeeeee ...

Šta kupiti ...

✉ Ćao!

Ako ste imali želju da povećate prodaju, uspeli ste (ja sam kupio dva primerka Bonusa, prvi sam bacio u đubre kad sam pročitao da Uroša više nema). Ozbiljno, opako ste me razočarali, džigericu ste mi pojeli, oči mi izvadili, u crno me zavili... Mislim da je u redu ponekad se našaliti (vi ste čak veoma dobri u tome), a vi već preterujete, pa smo ovaj put ostali bez objašnjenja za iznenadan Urošev odlazak. Ipak, on je bio onaj koji je davao posebnu crtu časopisu. Nadam se da će ova nepravda u narednom broju biti ispravljena. A sada da pređemo na pitanja:
-Da li možemo očekivati neki emulator koji će omogućiti igranje igara sa (pokojnog) Dreamcasta na PC-ju ili na PS2?
-Kolika će biti orijentaciona cena Game Cube-a po izlasku, i da li će na njemu moći da se gledaju DVD filmovi?
-Da li se po vašem mišljenju u ovom trenutku isplati kupovina PS2 ili je možda bolje sačekati da izađu Game Cube i X-box?
-Šta znači skraćenica FPS?
Za kraj bih želeo da kažem da je Ljankica u punoj meri zamenila Uroša (Koliko je to moguće, jer on je jedan jedini). E, a da Ankica nije Uroš sa lažnim identitetom?
P.S. Smatram da je moje pismo mnogo intresantnije široj igračkoj populaciji nego prepucavanja između traktoriste i vozača Ferarija.
P.P.S. E, stvarno, jel Ankica prerušen Uroš ili se to meni čini?

Petar, Kragujevac

bonus Sada sam smiren. Potpuno ću ignorisati prvi deo koji se odnosi na Uroša i preći na odgovore:
Emulator Dreamcasta se vrlo verovatno može očekivati na PC-u (čak smo u jednom od prethodnih brojeva i pisali o hardverskom dodatku koji bi trebao da u potpunosti emulira DC). A što se tiče emulatora Dreamcasta na PS2, to je u domenu naučne fantastike.
2. Predviđamo da će cene Game Cube-a biti oko biti negde oko 650 - 700 DM kada se bude pojavio u našim prodavnicama, i na njemu se neće moći gledati DVD filmovi.
U trenutku pojavljivanja X Boxa i Game Cuba, cena PS2 će sigurno pasti, ali tada sigurno nećeš hteti da imaš PS2 već jednu od novih konzola. Na tebi je da odlučiš.
FPS je skraćenica od First Person Shooter, ili ti po srpski - pucačina iz prvog lica.
P.S. Dosta sa tim Urošem ... Poludeću ... Opet me boli glava ... Uroše nestani ... Iššš ...

Trikovi i ostalo

✉ Ćao bonusovci!

Zovem se Đorđe i idem u O.Š "Laza K. Lazarević" u Šapcu. A sada pređimo na pitanja:
-Znate li neke trikove za igre: GRUDE WARRIORS, THE MUMMY, NIGHTMARE CREATURES 2, WING OVER 2, CRASH 1; RED ALERT RETALIATION, RAYMAN 2, MUPPET RACE MANIA ...?
-Još koliko će se praviti igre za PS1?
-Da li je tačno da kada hoćemo da uradimo čip za čitanje kopija možemo oštetiti konzolu našeg PS1?
-Šta mogu da radim sa mojim starim Cd-ovima koje znam napamet?
-Da li se na PS1 mogu gledati VCD diskovi? Unapred hvala,

Stojnić Đorđe, Šabac

bonus Odgovor za sve koje traže trikove: ČITAJTE STARIJE BROJEVE BONUSA!!! Skoro svi trikove koje vi tražite se nalaze u nekim od naših starijih brojeva. Ukoliko ih nemate možete ih naručiti pouzećem od naše redakcije.
Igre za PSX se prave u sve manjem broju. One koje sada izlaze su počele da se proizvode još pre godinu-dve dana. Pogledaj izveštaj sa ovogodišnjeg E3 sajma i videćeš da ima vrlo malo igara za PSX u najavi. Razlog leži u tome što je za izradu igara za PSX i, recimo, X Box potrebno isto vreme, a igre za X Box treba tek da se prodaju, a igre za PSX su se prodavale proteklih 10 godina. Zakon tržišta je, na žalost, neumoljiv.
Svaki hardverski zahvat, ukoliko je nestručno izveden, može da ošteti konzolu, pa tako i ugradnja čipa. Ali, ukoliko čip ugradi stručna osoba, koja pri tom daje i garancije, šanse za tako nešto su minimalne.
Tvoje stare CD-ove možeš menjati za neke druge u našim malim oglasima, tako što ćeš dati besplatan mali oglas.
Za gledanje VCD diskova, na PlayStation-u ti je neophodan poseban dodatak koji se zove Movie Card. Uz pomoć njega, tvoj PSX se pretvara u mali digitalni video. Na žalost, cena ovog dodatka nije mala; negde oko 100 DEM.



Ljubičić Saša, Irig



Vedat rašljanin, Sjenica

Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

Marko Đuričić, Beograd
Goran Starčević, Požega
Miloš Stojanović, Srednjevo
Ivan Matejić, Paraćin
Damjanović Aleksandar, Loznica
Goran Filipović, Beograd
Miljan Sikimić, Smederevo
Filip Mlanović, Kragujevac
Divljaković Danijel, Sombor
Emir Samardžić, Beograd



Gamecube stiže...

Na E3 sajmu zvaničnici Nintenda (oličeni u Shigeruu Miyamotou, legendarnom tvorcu Maria) najzad su se udostojili da nam predstave svoju novu bebu koja je (prema rečima dotičnog Shigerua: "mala, ali kao i sve bebe može da napravi veliku buku". Da, radi se o tom toliko pominjanom Game Cube-u (keve mi, tražiću od Darka da me plaća na osnovu količine reči "Game Cube" u tekstu). Detalje o samoj konzoli mogli ste saznati na raznim drugim mestima, pa da vas ne smaram s tim. Ono što je bitno je da se najzad znaju datumi premijere Game Cube-a! Naravno, sistem prvo stiže u svoju domovinu, Japan - i to 14. septembra. U SAD će se Game Cube pojaviti nešto kasnije - 5.novembra 2001! (Da li Bil Gejts trenutno izjeda svoje gaće, he, he? Zašto? Ah, da - vest o premijeri X Boxa tek sledi...), a za Evropu (mi smo, eto, uvek poslednji, čak i kada se tretiramo kao Evropa) negde "početkom 2002." Zaista, nije do nas - zvaničnici Nintenda po pitanju evropske premijere nisu mogli da budu konkretniji od ovoga... Tja, dočekaćemo i mi to čudo, a verujte da će Bonus biti prvi koji će se u Jugi dočepati jednog Game-Cube-a.... (MT)



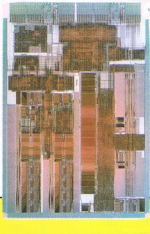
Stiže i X Box!



Dobro, odavno znamo da dotična konzola stiže i da je taj proces nezaustavljiv i neizbežan - ipak iza nje stoji najbogatiji čovek sveta! No, sad znamo i KADA će taj X Box stići! Naravno, konkretni podaci postoje samo za Sjedinjene države, ali po nešto se zna i o premijeri ove konzole na drugim prostorima. Dakle, što se područja Svetske Supersile tiče - premijera je 8. novembra 2001. HAHAHAHHAHIHIHHU-HUHU!!! Šta je smešno kod ovog datuma? Uporedite s vešću o premijeri Game Cube-a, povucite paralele i izvucite zaključke na parče papira, i pošaljite na adresu redakcije. Najduhovitije odgovore nagradićemo večerom sa mnom u restoranu "Gde bog izvodi korner" - ako su dame u pitanju, a večerom s Ankicom u istom restoranu - ako momak bude pobednik. Što se Japana tiče, premijera je najavljena "za jesen", a za Evropu - 15. marta 2002 (uzdah... opet poslednji). Još jedna zanimljivost koja pokazuje da Microsoft ozbiljno planira da zavlada tržištem konzola je i to da je definitvno potvrđena cena X Box-a od 299 USD (u Americi, naravno - cena u Evropi i Japanu će verovatno biti viša). (MT)

PS 3 pravićete svi

Američki gigant IBM je zaključio ugovor s korporacijom Sony, a u ugovoru piše da će IBM biti tvorac čipa koji će terati PlayStation 3! I da znate da ovo nije glasina već zvanična objava dve kompanije s kojima se nije zezati... Iako je PS 3 tenutno samo jedan plemenit san, očigledno se prvi koraci ka njemu već prave. Iako je IBM pretekao svog najbližeg konkurenta Toshibu, koja je za PS 2 proizvela grafički čip Emotion Engine, Toshiba će i dalje ostati usko vezana za PlayStation i sarađivaće na razvoju PS3 čipa za koji se procenjuje da će koštati 400 miliona USD (razvoj čipa, a ne sam čip - ili ne daj Bože, PS 3).
Tri korporacije su izjavile da im je cilj razvoj "superkompjutera u čipu" koji će opsluživati razne potrebe potrošača u dobu koje nam se sprema - dobu u kome će svi oblici zabave i komunikacije verovatno završiti na jednom mediju koji će izrasti iz Interneta. Cilj je da PS 3 bude kompletan sistem za zabavu, koji će po procesorskoj moći biti jači od trenutnih IBM-ovih Deep Blue superkompjutera! Brrr. Najluđe od svega je što ovim ljudima treba verovati da će to i uspeti da izvedu! IBM planira da čip bude spreman za proizvodnju do 2004. godine - što znači da bismo tada mogli očekivati i PS3... (MT)



Virtuelni Bekam

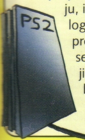


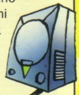
Uskoro će svako moći da ima po jednog Davida Beckhama u kući, na radost svih tinejdžerki, navijača Manchestra i Engleske, te obožavalaca grupe Spice Girls. Na sreću, ovaj, na žalost, Bekamče će u našim domovima biti prisutan samo u virtuelnoj varijanti - tj. kao zvezda čitavog serijala video igara koje će objaviti kompanija Rage. Ugovor koji je potpisan između Beckhama i Ragea je trogodišnji, a prva igra koja će se dičiti Beckhamovim trade markom biće, a šta drugo, nego David Beckham Soccer - u varijantama za GBC, GBA i PSX. Beckham tvrdi da je oduševljen celom pričom, ali dobro, možemo mu verovati - em je zvezda video igre, em mu još plaćaju za to... Ko ne bi bio oduševljen? Bekamče je bio TOLIKO oduševljen idejom da je tvorcima igre čak najavio promenu frizure, koju su oni odmah ubacili u igru (Beckham se pre mesec dana ošišao na čiroki, ako niste znali). Darko, daj taj ISS Pro 2... (MT)

vesti



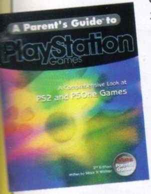
Sega je S oni...



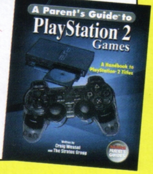


S koji? PA S ONI, KAKO S KOJI? Ovaj nevešti pokušaj jezičkog poigravanja bi ustvari trebalo da služi kao uvod u vest o još jednoj doskora nezamislivoj saradnji. Naime, Sega of Japan je na sva zvona objavila da je započela kolaboraciju, i to ništa manje nego sa zlim Sony Computer Entertainmentom! Cilj ove saradnje je razvijanje online tehnologije i zajedničke strategije koja će omogućiti vlasnicima Dreamcasta i PlayStationa 2 da igraju igre jedni protiv drugih! Na žalost, još uvek se malo toga zna o tome šta zaista kuvaju ove dve kompanije - tj. ne zna se još koje igre su "viđene" za "pomrežavanje", ali je Sega suptilno natuknula da će se mnogi naslovi koji su trenutno dostupni preko Sega.neta pojaviti u varijantama za PS2, ali tako da i dalje budu kompatibilni sa Sega.netom. Jedini konkretan naslov koji je spomenut je igra Guru Guru Onsen 2. O nekim NOVIM igrama koje Sega pravi speciajalno za ovu svrhu se za sada ćuti, ali onako, značajno. (MT)

PSX vodič za roditelje



O, divne li ideje za sve - kako za roditelje, tako i za decu! Naime, kompanija Mars publishing je izdala iscrpni Roditeljski vodič kroz igre za PlayStation za 2001. Ovaj priručnik pokriva sve igre za PlayStation i PlayStation2 koje su se do sada pojavile, a ko još nije shvatio čemu služi, sad ćemo i to objasniti. Naravno da služi tome da roditelji mogu da procene da li da detetu kupe (ili mu dopuste da kupi) neku igru čiji bi sadržaj mogli smatrati štetnim. No, da ne preterujemo - američki roditelji ovaj vodič uglavnom vide na taj način, što dokazuje i činjenica da u okviru vodiča postoji i iscrpna analiza čuvenog ESRB (Entertainment Software Review Board - odbor za procenu zabavnog softvera) sistema procenjivanja dozvoljene minimalne starosti za neku igru. Ova knjižica od svojih 186 strana može poslužiti i u plemenite svrhe - ako vaši tata i mama vole da se igraju, a nisu baš upućeni u to kakav im se silan izbor pruža; ili ako roditelji ne mogu da shvate koje igre volite i zašto - možda je ovaj priručnik pravi odgovor. Još samo moraju da znaju engleski i da imaju pristup Internetu - pošto je ovu knjigu moguće naručiti preko Amazon.com-a. (MT)



I Britni Spirs (se) igra



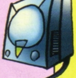
Tj. mi ćemo se igrati s Britni Spirs... Ali, ne na taj način, vi nevaljalci. Svi ljubitelji ove pop-ikone za 21. vek će biti oduševljeni kad saznaju da je kompanija Enroute najavila da radi na igri za konzole sledeće generacije u kojoj će glavnu ulogu imati draga nam Britni. Igra još uvek nema izdavača, te stoga Enroute nije baš bio raspoložen da otkriva detalje o ovom projektu - zna se samo da će igra biti "pevačko-igračka" (možda a la Bust-a-Move ili Space Channel 5) i da će se prvo pojaviti za PS2. Ah, da, moraćete da čekate do proleća 2002. (Uh, bolje bi bilo da požure - možda će do tada Britni prestati da bude popularna). (MT)

Panasonic Game Cube

Još malo o Game Cube-u... Ne bih ja, ali su me stisli sa svih strana - evo, čak iz Panasonica! Neverovali ili da, ali u javnost je procurela vest da kompanija Panasonic planira da pravi svoju varijantu Nintendove Game Cube konzole! (Po licenci Nintenda, naravno). Prednost Panasonicovog Game Cube-a biće to što će konzola u njihovoj varijanti imati plejer koji će moći da pušta i CD-ove/DVD-ove (pored specijalnih Macushitinih mini-diskova na kojima će se biti igre). Panasonicov Game Cube se u Japanu očekuje ubrzo posle premijere Nintendovog, i to po ceni od 35000 jena (oko 600 DM). Još uvek se ne zna da li Panasonic planira da svoj Gamecube ponudi i ostatku sveta, ali ako se to desi, čini mi se da bih pre kupio taj, nego Nintendov. (MT)

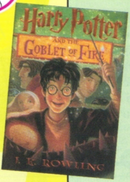
A da li je Sega i s ovi?





Pod "ovi" se misli na Microsoft i na X Box, naravno. Taj već spomenuti Guru Guru Onsen 2 (Kakav naslov! Zar prosto ne izgarate od želje da saznate šta se iza njega krije? E ne možete, pošto je igra predviđena samo za Japan!) je prva igra koju će Sega objaviti u varijantama za PS2 i PC uz punu cross-platform podršku. No, već se šuška o ovakvim planovima i za ostatak sveta, ali prvo za Severnu Ameriku, naravno. Sega of America je najavila mogućnost saradnje s Microsoftom i podršku za X Box kada su Sjedinjene Države u pitanju. Uostalom, kompanija planira da iduće godine objavi kompletnu liniju Sega Sports igara (znate, one s 2K u naslovu) na X Box-u - a sve te igre imaju podršku za mrežno igranje preko Dreamcasta i Sega.neta. Što ne bi tako bilo i u X Box varijanti, hehe? (MT)

Knjige i igre - zajedno za bolju budućnost



Ko može reći da li je obrada neke kvalitetne i poznate knjige u vidu video igre dobra ili loša stvar? Šta god rekli, ako postoji mala šansa da će se neko igrajući neku igru zainteresovati da pročita knjigu po kojoj je ta igra nastala - onda je to dobra stvar. Među (na žalost) ne toliko brojnim primerima igara inspirisanih knjigama izdvaja se projekat kompanije Electronic Arts - serija igara Harry Potter and the Sorcerer's Stone, koja je ipak više zasnovana na istoimenom filmu koji bi trebalo da se u svetu pojavi u novembru. Ovo nije ni vreme ni mesto da se priča o kvalitetima serijala knjiga o Hariju Poteru - dovoljno je reći da su one odgovorne što su se mnoga deca (i ne samo deca) na zapadu "prosvetlila" da se prilično lepi trenuci mogu provesti i uz "neinteraktivnu" zabavu. Najbolje je da uzmete neku Hari Poter knjigu i proverite sami oko čega se diže tolika dževa. Tako ćete se bolje pripremiti i bolje naložiti na film i igre, koje bi takođe trebalo da se pojave u novembru. Verzije za PlayStation, GBA i PC će biti avanture, a Hari Potter za Game Boy Color će biiti RPG. (MT)

Peripetije oko X Box-a

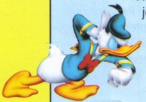
Početkom ove godine, tačnije u februaru mesecu, je veliki Microsoft tužen od strane jedne male američke kompanije za razvoj tehnologija, po imenu - X Box Technologies. Šta mislite, o čemu se radilo u tužbi? Pa, o neovlašćenom korišćenju registovanog imena X Box, a o čemu bi drugom? Vlasnici kompanije X Box Technologies su digli dževu tvrdeći da su ime X Box registrovali kod nadležnih organa još 1999, čak 6 meseci pre nego što je Microsoft prvi put u javnosti spomenuo da planira da proizvede konzolu istovetnog naziva. Tužba je podneta, izašlo se pred sud i počele su da kolaju (naučnofantastične) priče da će Microsoft možda čak morati da promeni ime svojoj konzoli! Ali, naravno, ništa od toga. Razmirica je rešena na pravi američki način - Microsoft je platio tužiteljima određenu sumu, i to toliku da su tužitelji rešili da promene ime! Ne zna se kako će se dotična kompanija sada zvati, ali s kešom koji su dobili verovatno svi mogu u penziju... (MT)

In Memoriam: Isao Okawa



S velikim zakašnjenjem vam donosimo tužnu vest koja je potresla celu industriju video igara. Krajem marta je u svojoj 74. godini od srčanog udara umro predsednik i jedan od najodgovornijih ljudi za napredak kompanije Sega - g. Isao Okawa. Osim što se tokom života iskazivao kao veliki dobročinitelj (preko donacija dobrotovornim društvima), Okawa će svim segofilima ostati u srcima po jednom potezu koji je povukao pred sam kraj svoga života. Ako se sećate, kada je Sega početkom januara ove godine bila u velikoj krizi, kada se nije znalo da li će kompanija "samo" povući Dreamcast ili će propasti skroz na skroz, Okawa je smirio nervozne deoničare time što je iz svog džepa poklonio Segi (što u novcu, što u hartijama od vrednosti) oko milijardu i po DM i time bukvalno održao svoju kompaniju. Iako Sega više ne proizvodi konzole, izgleda da će uspešno opstati na tržištu kao tvorac zaista vrhunskih igara. Da nije bilo Okawe, sada verovatno ne bi bilo ni Sege. Slava mu. (MT)

Disney i Square u istom krevetu



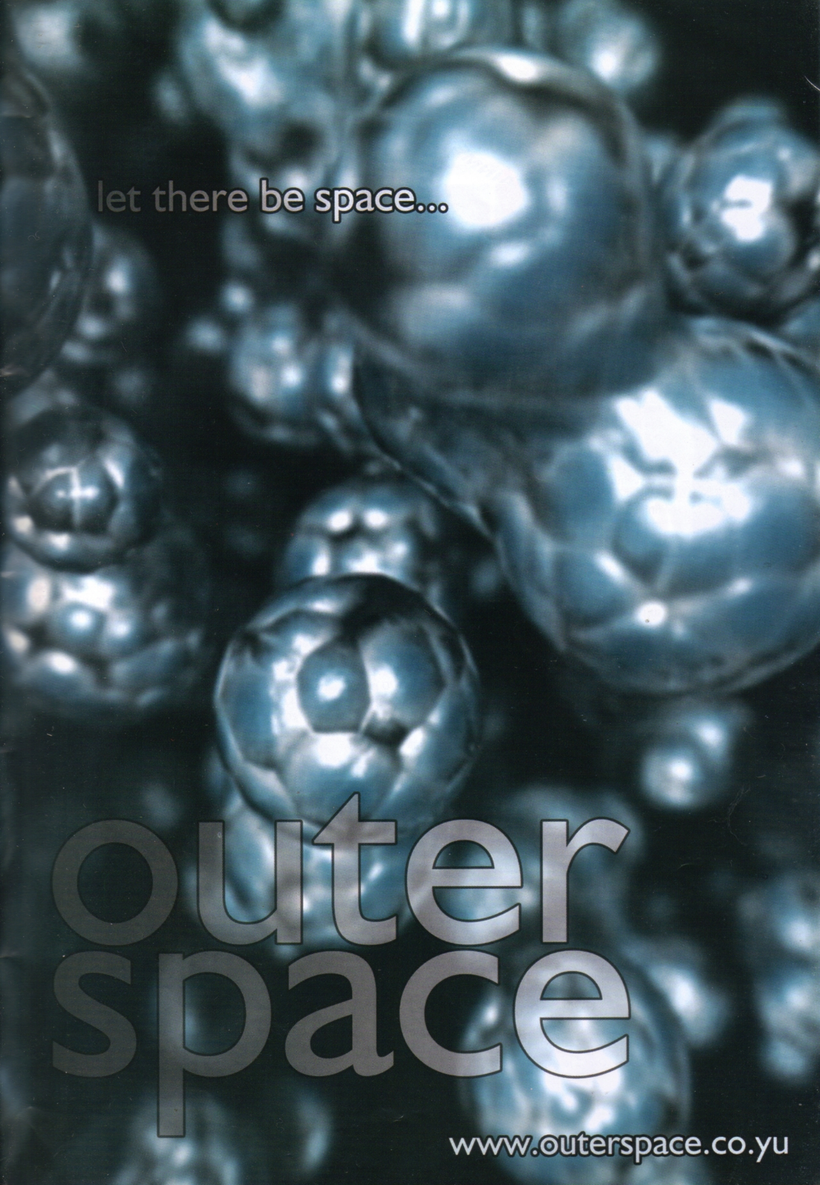
Na ovogodišnjem E Triju je definitivno potvrđena i jedna priča o kojoj se već duže vreme razglabalo u tzv. igračkoj javnosti. Naime, japanaski RPG gigant Square je definitivno uskočio u krevet s američkim gigantom i propisivačem onoga što je zabavno - Disneyjem. Ova neverovatna kombinacija za cilj ima da nam pruži - neverovatno, ali baš ono što smo očekivali - RPG igru za PS2 u kojoj će se pojavljivati Diznijevi "trade mark" likovi - Miki, Šilja, Paja itd., zajedno s klasičnim "finalfantasolikim" junacima koje će specijalno za tu igru dizajnirati niko drugi do Tetsuya Nomura, dizjner likova za Final Fantasy VII i VIII! Definitivno nam preti globalizacija na svim nivoima - a ovo je možda najstrašnije - japanski i američki koncepti zabave za klince se polako integrišu... No, rad na igri je već započeo. Preko 100 ljudi, što iz Diznija, što iz Sqarea, radi na projektu koji bi trebalo da bude gotov tek na jesen iduće godine. I još jedna sitnica - zna se i naziv igre: zvaće se Kingdom Hearts. (MT)



Sony izdavač Seginih igara

Sonyjev evropski ogranak (Sony Computer Entertainment Europe) je objavio da će on biti odgovoran za distribuciju prvih Seginih naslova za PS2 konzolu koji će se pojaviti na evropskom tržištu. U pitanju je sedam igara, među kojima su neki prominentni naslovi kao što su Virtua Fighter 4, Ecco the Dolphin, Ferrari F-355, dve Space Channel 5 igre (DVE Space Channel 5 igre?!! Znamo koliko i vi...), kao i misteriozna igra koja se za sada krije pod radnim naslovom "K-Project". Pretpostavlja se da je ovo samo početak jednog divnog prijateljstva, kao i da je ovo definitivna potvrda da se Sega povlači i iz izdavačkog biznisa - sve u cilju što boljeg koncentrisanja snaga na stvaranje dobrih igara. Inače, ovim potezom SCEE definitivno postaje izdavač igara broj dva na teritoriji Evrope, odmah iza Electronic Artsa. (MT)

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT


let there be space...
outer
space
www.outerspace.co.yu

E3 2001: "Dodirni budućnost"

ELECTRONIC

Tokom treće nedelje maja, Los Anđeles se po sedmi put pretvorio u epicentar celokupnog sveta interaktivne zabave. E3 2001, kako se i očekivalo, bio je pun pogodak - preko 62 000 izlagača iz svih krajeva Sjedinjenih Država i sedamdesetak zemalja sveta prikazivali su znatiželjnoj publici svoje najnovije proizvode: konzole nove generacije, projekte koji su držani u strogoj tajnosti, on-line igre i još mnogo toga.

Ovoga puta vas nećemo opterećivati suvoparnim statističkim podacima o broju prikazanih igara, posećenosti, konferencijama i drugim događanjima koja prate ovakve priredbe, jer oni ni izbliza ne mogu dočarati atmosferu, niti stvarnu veličinu događaja. Umesto toga, pokušaćemo da izvučemo neke zaključke o trenutnom stanju i trendu budućeg razvoja industrije elektronske zabave.

Po svemu viđenom, može se reći da je industrija video igara snažnija nego ikad i da beleži konstantan rast, postajući definitivno vodeći oblik zabave u 21. veku. O takvom trendu razvoja može se suditi na osnovu neverovatnih rezultata koje je igračka industrija ostvarila tokom poslednjih nekoliko godina. Vreme kada su tržištem gospodarile dve kompanije, a igre u svojim sobama igrali samo školarci već pripada dalekoj prošlosti. Danas, igre su "mejnstrim" zabava - koriste ih ljudi svih uzrasta, interesovanja i obrazovnih profila. Igre su postale deo savremene kulture u istoj meri u kojoj su to televizija ili filmovi. Štaviše, gotovo da nema oblasti u kojoj nema igara - one su na Internetu, u filmovima, u školama, na mobilnim telefonima, avionima, pa čak i u medicinskim istraživačkim centrima. Kratko rečeno, video igre su svuda.

Analitičari su procenili da će do 2005. godine čak 70 miliona Amerikanaca u svojim domovima imati barem jednu igračku konzolu, što će ove uređaje učiniti najpenetrantnijim elektronskim aparatima u istoriji, posle video rekordera. Slična situacija je i u drugim razvijenim delovima sveta, gde se igračka populacija umnožava podjednakom brzinom. Za softversku industriju to znači pravi bum tržišta ogromne vrednosti koje će do 2003. godine, opet prema analizama stručnjaka, obezbediti prodaju u vrednosti od preko 17 milijardi dolara! Takvim obrtom ova delatnost bi višestruko premašila do sada neprikosnovenu filmsku industriju.

Koliko god se trudili da je izbegnemo, statistika se uvek nekako provuče, posebno kada raspolaže zanimljivim brojkama. Tako je bilo i na ovom sajmu, gde su izvršene do sada najtemeljnije analize tržišta, a po prvi put i profila samih igrača. Tako se došlo do veoma interesantnih podataka koji plastično ilustruju sve do sada rečeno: preko 70% PC igrača ima više od 18 godina, a čak 40% više od 35; konzole još uvek koriste pretežno mlađi igrači, tako da njih 43% pripada kategoriji ispod 18 leta; 39% PC igrača su ženskog pola, dok za konzole taj procenat iznosi 26. Popularnost pojedinih žanrova izgleda ovako: PC igrači najviše igraju akcione (25%) i logičke igre (24%), potom sportske (19%) i trkačke (17%), dok oni koji koriste konzole najradije igraju akcione igre (36%), potom trkačke (29%), sportske (28%) i fantazijske (21%). Na osnovu ovih podataka moguće je pretpostaviti kakve ćemo igre igrati u periodu koji je pred nama (pogledajte sekciju s najavama).

Vratimo se sada dešavanjima na ovogodišnjem Electronic Entertainment Expou. Primetno više prostora u odnosu na prošlu godinu bilo je posvećeno konzolama nove generacije, kao i mrežnim igrama koje će "živeti" na Internetu i okupljati ogroman broj korisnika. Glavni takmičari u ringu bile su tri trenutno najjače korporacije na polju kućne elektronske zabave: Microsoft, Nintendo i Sony. Predstavnici ovih kompanija su na otvorenom panelu žustro raspravljali o budućnosti konzola nove generacije i njihovom uticaju na igračko tržište u celini.

Microsoft je imao, barem na papiru, najjači proizvod od koga se očekivalo da bude beskompromisna zvezda sajma. Xbox je to, nesumnjivo bio, ali u manjoj meri nego što se očekivalo. Tvrdnje o veličini Nintendovog renomea na američkom kontinentu pokazale su se sasvim ispravnim, tako da su Japanci, iako sa tehnološki slabijim proizvodom u džepu, privukli dosta pažnje, kao i nepodeljene simpatije mnogih izveštača. Još u toku sajma kao pečurke posle kiše nicali su pristrasni tekstovi koji glorifikuju Nintendov nastup, kojekakve "skrivene adute", iskustvo i predviđanja čelnika japanskog giganta o "lošoj strategiji Microsofta" i "propasti na koju je Xbox već na početku osuđen". Mnogi su u takve napise bezuslovno poverovali, ali pitanje je da li je baš tako.

Naš izveštač s lica mesta, recimo, stekao je sasvim suprotan utisak. Po njegovim rečima, Xbox igre prikazane na sajmu su bukvalno "pržile" publiku na jakoj vatri, dok su demonstracije Gamecubea bile tek bleda kopija onoga što je Microsoftova crna kutija prikazivala nekoliko desetina metara dalje. Broj gotovih igara za Xbox, kao i onih koje su u završnoj fa-



Ovako je izgledalo ispred ....



Ulazilo se samo uz ovakvu propusnicu ...



... a ovako unutar samog sajma pred zvanično otvaranje.



... ali je i onda bilo povuci- potegni!

ENTERTAINMENT EXPO

zi beta testiranja, prijatno je iznenadio sve prisutne. S druge strane, među Gamecubeovim naslovima bilo je mnogo teže naći neki gotov proizvod, a o 30 igara koje su navodno bile spremljene za sajam, nije bilo ni traga. Štaviše, i igre koje su prikazane delovale su nedovršene i na brzaka sklepane, što je još više pokvarilo utisak. Od svega što je do sada napisano, jedina objektivna prednost Nintenda u odnosu na Microsoft i Sony biće prodajna cena Gamecubea, koja će biti stotinjak dolara niža u odnosu na Xbox i PlayStation 2.
Drugi Nintendov adut, Game Boy Advance, sasvim je druga priča. Uspeh koji je ova džepna konzola postigla u Japanu je zadivljujuć - za samo nedelju dana prodato je preko milion primeraka ovog čuda od igračke. Da to nije slučajnost E3 publika se mogla uveriti gledajući i igrajući pregršt, po rečima našeg urednika, "bolesno" dobrih igara. Ovaj šarmantni mališa, nema sumnje, biće najveći igrački hit u istoriji džepnih konzola, a možda i više od toga (popularnost prvog PlayStationa više se ne čini tako nedodirljivom). Cena od stotinu dolara nije mala, ali to sigurno neće sprečiti milione kupaca u Americi da navale na prodavnice čim se GBA pojavi na policama. Inače, Nintendo planira da u Sjedinjene Država za samo godinu izveze čak 24 miliona GBA konzola, pa vi vidite o čemu se tu radi! Zadivljeni uspehom Game Boy Advancea, i Microsoft i Sony najavili su skori prodor na tržište džepnih konzola, što ćemo svakako pozdraviti sa željom da se na ovom polju konačno ukine Nintendov monopol i formira zdrava konkurencija od koje će najviše koristi imati upravo igrači.
Što se Sonyja tiče, utisak je da će se PlayStation 2 suočiti s veoma ozbiljnim problemima. Cena od 300 dolara, odnosno 340 dolara u paketu s igrom Gran Turismo 3 najniža je koju Sony sebi trenutno može da dopusti. To svakako neće biti dovoljno da se takmiči sa superiornijim Xboxom, pogotovo ako se njegovi razvojni alati pokažu fleksibilnijim od Sonyjevih (a pokazaće se).
PC platforma ostala je u senci "ratova konzola", ali se pokazala kao i dalje najzahvalnija platforma za proizvodnju igara, posebno onih koje se igraju preko Mreže. To će izvesno produžiti život PC-ju kao igračkoj platformi, iako svima polako postaje jasno da budućnost interaktivne zabave leži u konzolama, osim ako cene PC komponenata ne budu drastično snižene (o tom problemu raspravljaćemo drugom prilikom). Sledeći, osmi po redu sajam E3 održaće se u Los Anđelesu od 23. do 25. maja 2002. godine. Do tada, igrajte se i uživajte.









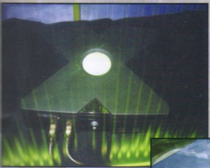
Ono što je posebno krasilo ovaj sajam su naravno - ŽENE. Gomila prelepih žena odvlačila je poglede zaljubljenika igara, pa većina od njih nije gledala u ekran, već pored. A da li je imalo šta da se vidi - evo fotografija, paprosudite sami!!!



Điha zmaju, điha ..



Kada su provalili ko smo i šta smo, rešili su da nas uhapse, tj. predali smo se sami (a verujem da bi ste i vi na našem mestu).





Prave zvezde sajma su ipak bile nove konzole: X Box, Game Cube i Game Boy Advance

Najveći red bio je ispred Nintendovog štanda gde su delili Game Boy Advance. Mi smo probali da udjemo preko reda ...





... ali nas je ovaj "mali" čika sprečio.

Posle napornog razgledanja sajma, valjalo se i malo odmoriti i razonoditi, recimo u Las Vegas-u. Hteo bi da se zahvalim onima koji su moj boravak u Americi učinili predivnim, a to su: Mikica, Sonja i Kiza, Peća i Lana, Miša, Krle, Saša, Bojan i Boris, Snežana i Elvira, Monty i Jennyn. Do sledeće godine.



Gran Turismo 3






Još malo, još samo malo i on je tu. Muzika? Za to su zaduženi Feeder, Overseer, Grand Theft Audio, Ash, Death in Vegas i Muse. Preko 150 automobila, od 40-ak renomiranih proizvođača, a igra je prva koja je 100%-tno kompatibilna sa Force Feedback Steering Wheel-om za PS2. Kazaori Jamauči (šhidoši) je izjavio da je "...GT svojevremeno pokazao korisnicima PSX-a skrivene mogućnosti konzole, a GT3 će pokazati mogućnosti "dvojke". Maksimalno su iskorišćene mogućnosti procesora i obrade podataka vezane za samu fiziku kretanja, što je rezultiralo povećanjem stepena kontrole i preciznosti pri vožnji. Kada dodam da je dizajnirano15 novih staza fenomenalnog izgleda, a sve dosadašnje opcije su poboljšane - repriza, vremenski uslovi....

Crash Bandicoot: The Wrath Of Cortex





Korteks, totalno deprimiran porazima, počinje da spravlja dijabolični plan da genetskim inžinjeringom stvori Ultimate Crash Destroyer-a, super stvorenje sa samo jednim ciljem - uništiti Kreša. Zatim, pronalazi mesto na kome su pohranjeni elementalne moći, krade kristal koji uspavljuje Bogove elemenata, koji se bude i u gnevu oslobađaju devastacionu snagu vatre, vode, zemlje i vazduha na Zemlju. Kreš i Koko kreću u poteru za kristalom, koja se proteže na preko 30 nivoa, među kojima su vulkanska ostrva, Japanska sela, džungle Afrike... Bonus na sve to je i Koko, koja je sada lik isto kao i Kreš, a ne samo sporedna uloga. Pored nje će biti prisutna prava plejada novih likova, kao i mulitplayer i mini-game mod. Na grafiku će biti obraćena posebna pažnja, tako da bi se valjalo samo još malo strpeti.

Batman: Vengeance



Da li ste spremni da zakoračite među senke Gotama? Da li smete da se suočite sa najopasnijim kriminalcima koje je ovaj grad ikada video? Tamni Vitez se vratio, zasnovan na popularnom crtanom The New Batman Adventures. Nakon obračuna sa Džokerom koji se završio njegovom smrću, mnogi krimosi su krenuli da zauzmu njegovo mesto. Preuzmite mesto legendarnog šišmiša, pokušavajući da se izborite sa pretnjom koju prestavljaju Otrovna Ajvi, Mister Ledeni, Harly Quinn... Na raspolaganju će vam biti Batmobile, Batplane, te velika količina spravica i naprava Betmenovog arsenala. 19 mapa i pet epizoda, 30 minuta sekvenci i oko pet stotina jedinstvenih animacija su garant dobroj zabavi i satima "izgubljenog" vremena. Igra bi trebalo da bude kompletirana do oktobra tekuće godine.




James Bond 007 in... Agent Under Fire

Do kraja godine bi trebala da se pojavi kombinacija akcije, šunjaže i vožnje, zaodenuta u ruho najpoznatijeg tajnog agenta na svetu. Na preko 10 egzotičnih lokacija ćete se suočti sa terorističkom pretnjom armije klonova (Stotinu mu nebuloznih igara!), vozeći neki od omiljenih modela engleskog operativca i koristeći pomoć atraktivne Zoe Nightshade. Cilj je ubiti glavešinu terorističke organizacije koja uz pomoć tehnologije kloniranja preti da zavlada svetom. Malprave (već pomenuti vođa) će se truditi da zagorča "Đemsu" život, ali će vam kao i uvek verni Q obezbediti pravi arsenal, bez kojeg nećete uspeti da realizujete svoj zadatak. Moći ćete da prođete na mišić (probijanjem), na finjaka (šunjanjem) ili kombinacijom oba. Dajte mi jedan vodka-martini... .





Dark Cloud


Half Life


NBA Street


Grand Theft Auto 3

Metal Gear Solid 2



Najavljena kao jedna od najboljih akcionih igara do sada, koja, po rečima Krisa Garske (zamenik direktora marketinga Konami-a) "... pomera granicu igranja i apsolutno redefiniše interaktivnu zabavu. Ona je mešavina brze akcije, stealth misija i biće toliko atraktivna na prvi pogled, da će naterati sve da je kupe!". U međuvremenu Hideo Kojima (autor igre) se zabarikadirao "na gajbi", izolovao od sveta dok ne završi realizaciju svog čeda, koje čak nije hteo ni da komentariše. Jedino što znamo za sigurno, to je da je igračima na raspolaganju novi arsenal i zalihe predmeta i municije, da je lista poteza znatno obogaćena, da političke intrige predstavljaju srž zapleta i da će je krasiti perfektni vizuelni efekti (vidi slike). Strpite se do kraja "ferija".





Herdy Gerdy



Ako vas interesuje igra koja predstavlja kombinaciju 3D platforme, istraživačke igre i strategije, sa popriličnim brojem zagonetki, pa još sa simpatičnim zapletom i komičnom pričom, odabrali ste pravu! Mladi Gerdi, čiji je otac čuveni pastir, će se suočiti sa ogromnim problemom. Svake četiri godine se na ostrvu održava takmičenje pastira čiji pobednik dobija predmet moći, a zli diktator koji koristi predmet u lične svrhe je bacio uspavljujuću čaroliju na Gerdijevog oca. Ako vas to nije privuklo, da li će podatak da je 3D sredina nafilovana objektima koji su crtani rukom? Mislite da je lako predvoditi krdo? A ako dodam da je samo jedna isparanoisana životinja dovoljna da celo krdo pomahnita...? D-day je jesen 2001.





Rune Viking Warlord

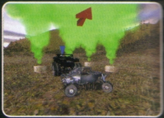


Konverzija veoma popularne igre sa PC-a, doduše prerađena i obogaćena, trebalo bi da se pojavi na inostranom tržištu baš u vreme kada vi ovo čitate. Koristeći bogatu mitologiju, igra kreira zaplet u 40 različitih sredina, a sudbina i bogovi biraju warlorda Ragnara da zaustavi senovite gospodare Netherworld-a i spreči Ragnarok, dan kada će bogovi, ljudi, divovi i armije pakla poslednji put ukrstiti mačeve i uništiti celu planetu. Od oružja će vam na raspolaganju stajati oko 15 različitih sečiva, od kratkog keltskog mača, pa do velike dvoglave sikire, a takođe je prisutan i princip nadograđivanja oružja runama. AI rutina je u mnogome uznapredovala, a šlag na tortu je okršaj između vikinga - gladijatora (multyplayer) u drevnim arenama i koloseumima.





Smuggler's Run 2



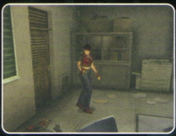
"Cigare, cigare, Elemaaaaa, Bonda, Bondaaa..". Prolazeći kroz prolaz kod Zelenog Venca sigurno ste čuli ove uzvike. Švercovana roba se uvek valjano da utopiti, samo, da li ste se zapitali odakle ta ROBA tu. Kao što kaže u najavi igre "... Šverc više nije igra, inicijacija je gotova, ovo više nije igra i zabava - ulozi su preveliki!". Misije su kompleksnije i mračnije, sredine u kojima se igra odvija - mnogo veće, a dodate su i dve internacionalne mape - Avganistan i Vijetnam. Minska polja i unakrsna vatra, lavina i odroni su samo neke od opasnosti, a zatim i roba koju morate preneti ume da bude HAZARDNA. Uvedena su i neka nova vozila, što terenci, što modifikovana vojna vozila, grafika poboljšana, AI doteran... Oktobar 2001.







Rayman M.



Resident Evil X



Tarzan

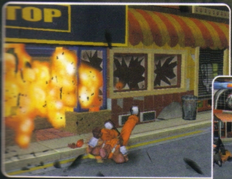


Mummy Returns

State of Emergency



U bliskoj budućnosti American Trade Organization (ATO) - represivna organizacija je objavila vanredno stanje, izazivajući veliki broj nereda. Igra predstavlja URS (Urban Riot Simulation), prvu igru ovog tipa koja bi trebala da dočara igračima utisak, kako je to biti naoružan i opasan u gradu koji je rastrzan nemirima i haosom. Moći ćete da odaberete jednu od pet frakcija pokreta otpora, te da krenete kroz grad naoružani štanglom, ciglom, flašom ili nečijim ekstremitetom, rušeći, paleći i žareći sve pred sobom. Zvuči brutalno? Izgleda brutalno? Naaaaravno, a to je ono što će najviše privući igrače. Do sada neviđen AI i stepen interakcije sa sredinom (SVE je podložno uništavanju), pa još kao šlag na tortu, surove ulične borbe u kojima učestvuje na stotine ljudi. Jedva čekam jesen...





Dropship



Konflikti izbijaju na sve strane u bliskoj budućnosti, pa je zato 2050. godine, jedna od vojno najnaprednijih organizacija UPF (United Peacekeeping Force). Pošto ste pripadnik ove organizacije, koja utrčava u borbu svugde gde se ona odigrava (isto kao gasiti vatru benzinom ili lečiti ranjenog napalmom), dodeljena vam je komanda nad Dropshipo-om. Površina na kojoj se igra odvija (nivo) je konstruisana tako da u igri ima površinu od 40kmX40km, pa sad vi preračunajte prostranstvo. Kada odaberete mesto za sletanje, marinci i oklopna vozila kreću u akciju, a u kolima ste i vi, da kuražite i branite vaše ždrebce. Političke pretnje i intrige samo su deo sveta budućnosti, koji će se na tržištu pojaviti do zime tekuće godine...







Silent Scope 2



Silent Hill 2

Goofy's Fun House



Igra koja je posebnu pažnju privukla, a namenjena je najmlađim i najslađim, stiže nam ove jeseni. Šilja vas poziva da zajedno sa njim gledate neke od Diznijevih klasika u kojima je on glavni protagonista, ali da bi te crtaće odgledali, morate da pronađete neki predmet koji Šilji nedostaje, a koji se nalazi u blizini njegove kuće (ili u njoj). Pored šaljivih komentara koje Šilja prosipa, raznih zagonetki i avantura, tu je i mnoštvo mini igara, akcije i brzine. Najupornijima koji budu uspeli da kompletiraju celu igru, programeri poklanjaju 40 minuta Šiljinih crtaća (pet + bonus). Pošto je igra namenjena prevashodno najmlađima, pored velike replay vrednosti, takođe je moguće odabrati nivo težine. Uživajte u Šiljinim ludorijama i saslušajte njegove "pametne" savete, vozeći, pecajući, skijajući....





Syphon Filter 3

Najavljen kao poslednje poglavlje u tragičnoj epopeji o agentima koji pokušavaju da spreče širenje smrtonosnog virusa, pored grafike koja obećava, donosi nam još sijaset iznenađenja. Ovoga puta će se Gejb i Lian suprotstaviti Agenciji, koja ih je koristila pri suzbijanju pretnje, a i sama je proizvodila virus i bila upoznata sa njegovim dejstvom. Ljudi iz senke će u ovom delu biti otkriveni (valjda), a da bi se domogli njih, koristićete mnogo realinije i VEĆE oružje, plus mnoštvo specijalnih naprava. Od oružja će vam na raspolaganju stajati Desert Eagle, Steyr AUG, sačmare, eksploziv i škorpion, a što se tiče predmeta - tu su senzor, spravica za gledanje kroz zidove i još neki koji će vam biti od velike pomoći. Iako je zakazan za zimu 2001, moguće je da će kod nas stići početkom 2002..







Harry Potter & the Philosopher's Stone



Još jedna u nizu igara predviđenih za septembar 2001. je i Harry Potter, bestseler pisca J.K. Rowling-a. Glavni lik je (kako samo ime kaže) Hari Poter, mladi mag koji se upisuje u Hogvartovu Školu Veštičarenja i Čarobnjaštva. Moraćete da pohađate časove na kojima učite inkastacije i raznorazne čarolije. Časovi će predstavljati zabavne mini igre, koje ćete morati da demonstrirate, a pored toga ćete morati da sakupljate sastojke koji su vam neophodni za spravljanje napitaka, te da ispunjavate razne, čudne i neobične questove. U ogromnom 3D svetu ćete sresti dvadesetak nezaboravnih likova, a i imaćete prilike da se oprobate u Quidditch-u, omiljenom sportu čarobnjaka i da donesete pobedu svojoj "kući" magije. Hokus - Pokus....



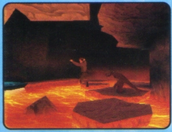
Hot Wheels Extreme Racing

"Jesen dođe, ja se ne oženih...", a zašto? Ma kome je do ženidbe i to u jesen, vreme kada će se pojaviti ogroman broj fenomenalnih igara. Jedna od njih je i do sada neviđena simulacija vožnje - Hot Wheels. Odaberite jednu od 9 ponuđenih školjki automobila i konstruišite svoje vozilo koristeći stotinjak dodataka i delova. Vozila su polu-amfibijskog, polu-vazduhoplovnog karaktera, a igra je zamišljena kao trka kroz tri sredine - kopno, voda, vazduh. Gledajte kako se vaša mašina transformiše na prelazu iz sredine u sredinu, nanesite velika oštećenja svim takmacima. Pored veoma kvalitetne grafike, najveći adut će predstavljati konstrukcija vozila, devet različitih sredina i head-2-head mod u kome će moći da učestvuje do 4 igrača.









Atlantis



Motocross Mania



Sheep, Dog 'n' Wolf



X-Men Mutant 2

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Gendai Dai-Senryaku: Ultimate War

Ako imate poteškoća da izgovorite ime ove igre, ne sekirajte se, niste jedini. Radi se o neobičnom programu koji će se u početku prodavati samo na japanskom tržištu, mada po svoj prilici nikada neće zaploviti put prodavnica na Zapadu. No, sve mršaviji izbor novih igara naterao nas je da "bacimo oko" i na ovo čudo.





Elem, Ultimate War je nastavak nekada veoma popularne strateške igre (u Japanu, gde bi drugo), koja igrača stavlja ispred ozbiljne krize na Dalekom Istoku, gde su ruske snage izvršile invaziju na Koreju. Igrač se nalazi u čizmana neustrašivog komandanta američkih trupa koji će isprašiti nevaljale Ruse i objasniti im da jedino Amerika sme da ratuje gde joj se prohte. Osim novog poteznog sistema komandovanja, Ultimate War će imati realističnu grafiku tokom scena okršaja (mape će i dalje biti jednostavno nacrtane). Ako ikada stigne do nas, Ultimate War ćemo podrobnije predstaviti kroz kompletan prikaz.

Derby Stallion 64



U trenutku kada se o simulaciji konjičkog sporta govori kao o igri koja treba da bude hit broj jedan, jasno je da platformi o kojoj reč definitivno odzvonilo. Sa Nintendom 64 situacija je upravo takva. Ipak, Konami se prilično potrudio da od nove svoje simulacije napravi dobru igru, ako se o tome može suditi na osnovu vremena koliko se igra nalazila u procesu proizvodnje. Derby Stallion 64 će biti realistična simulacija u kojoj igrači neće neposredno upravljati konjima, već će se naći u ulogama vlasnika, odgajivača, trenera i drugih odgovornih u vezi s konjičkim sportom. O kvalitetu igre dosta govori činjenica da će je raditi programeri studija ParityBit, koji imaju pozamašno iskustvo s menadžerskim simulacijama. Igra će se u prodaji pojaviti krajem jula.





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Dok su Sony i Microsoft naširoko raspredali priče o novim igrama za Xbox i PlayStation 2, Nintendo je ostao iznenađujuće uzdržan, čuvajući podatke o novim projektima u strogoj tajnosti. Do informacija o aktuelnim naslovima za GameCube se veoma teško dolazi, da ne govorimo o konkretnim najavama i kalendaru izlaska. Od strane Nintenda potvrđeno je jedino to da će cena GameCubea biti između 150 i 200 dolara, dok će u vreme kada se konzola pojavi u prodaji (verovatno početkom novembra) biti svega 5-10 gotovih igara. Radi se uglavnom o "first party" programima, tj. igrama koje proizvodi sam Nintendo, prerađujući neke od svojih najuspešnijih proizvoda. Tako, među prvima će se pojaviti novi **Mario** (prikazani demo na sajmu izgledao je veoma lepo), potom i **Wave Race**, **Zelda**, **Metroid**, **Pokémon**, **Perfect Dark** i, po prvi put, igra s Luigijem (Mariovim bratom) u glavnoj ulozi.









Mnogi nezavisni proizvođači ("third party") su načelno podržali GameCube, ali je malo ko najavio konkretne naslove. Izuzetak predstavljaju LucasArts s igrom **Rogue Squadron 2**, potom THQ sa **Tetris Worldom** i Kemco s igrom **Batman: Dark Tomorrow**. Pominju se još i igre iz serijala **WWF** i **Rugrats**, ali bez zvaničnih najava. Prema nekim glasinama, mnogi projekti koji su inicijalno planirani za Nintendo 64 "preseliće" se na GameCube. Među takvim igrama su najnoviji nastavak **Resident Evila** iz Capcoma i Rareov **Dinosaur Planet**.

Sve u svemu, neizvesnost u pogledu realne podrške softverskih kompanija i dalje je prisutan, a kako će se GameCube pokazati jedino će vreme pokazati.



Pro Skater 2 (N64)



SW: R.Squadron II (GC)



SS Bros. Melee (GC)



Pokémon Crystal (N64)

Earthworm Jim



Jedna od najuspešnijih platformskih igara svih vremena, kako na konzolama, tako i na PC računarima, pojaviće se uskoro u verziji za Game Boy Advance. Earthworm Jim će biti urađen po ugledu na verziju za Super Nintendo Entertainment System, koja je svojevremeno plenila izuzetnom grafikom i neponovljivom igrivošću. Igrači će voditi nabildovanog crvića kroz sedam grafički izuzetno bogatih nivoa, koji kriju najrazličitije izazove i sijaset otkačenih štosova. Najviše gegova izvodiće sam Jim, u trenucima kada ne dodirnete komande duže od nekoliko sekundi. Osim poznatih štosova (cupkanje u mestu, samoupucavanje iz dosade i slično), Jim će izvoditi i neke nove skečeve koji će uveseljavati igrače, a pojaviće se i neki do sada neviđeni protivnici i mini-igre za razbijanje monotonije. Sve u svemu, Earthworm Jim će biti igra koju ni jedan ljubitelj platformi ne bi smeo da propusti.





Pitfall: The Mayan Adventure

Još jedan klasik sa SNES konzola naći će se u Game Boy Advance katalozima u toku leta. U rimejku popularne istraživačke igre (prva verzija pojavila se davne 1982. godine) glavnu ulogu će tumačiti Pitfall Harry Junior, naustrašivi pustolov koji će tumarati prašumama južne Amerike u potrazi za velikim blagom drevnih Maja. Na tom putu isprečiće mu se opaki stanovnici kišnih šuma, kao što su krokodili, jaguari, mnoge zaposednute životinje, kosturi ubice i arhaični ratnici koji u zarobljeništvu drže njegovog oca, okruženog zlim duhovima. Izvođenje će po svemu biti nalik na originalnu igru - biće tu veranja po drveću, ljuljanja na lijanama, preskakanja rupa, bacanja na bandži-konopcima i drugih uzbudljivih poduhvata. Igra će se odvijati u deset raznovrsnih okruženja, na preko dvadeset nivoa.







Spyro: Season of Ice









Spyro, najomiljeniji zmajček među ljubiteljima platformskih igara, pojaviće se još jednom kao glavni protagonista, ovoga puta i igri za Game Boy Advance. Biće to 3D akciona platformica sa unapređenim izvođenjem i grafikom koja će na pravi način predočiti izvanredne mogućnosti nove Nintendove konzole. U ovoj avanturi, Spyro će se sukobiti s ćaknutim naučnikom koji je zarobio Zoe i sve druge vile, a njihovo carstvo okovao ledom. Glavnom junaku će se u herojskom poduhvatu pridružiti i dva "asistenta", Hunter i Sparx, koji će itekako dobro doći kada prigusti i počnu obračuni sa eretičnim Glavonjama. Nivoi će uglavnom biti novi, a samo nekoliko njih predstavljaće proširene varijante poznatih lokacija. Spyro: Season of Ice se u prodaji očekuje tokom novembra.

Rayman Advance

Nova, 32-bitna verzija najpopularnije Ubi Softove platforme zasijaće u novom svetlu na Game Boy Advanceu. Rayman Advance biće urađen u novoj tehnologiji, pod engineom koji će omogućiti iscrtavanje četiri nezavisne ravni pri brzini od 60 frejmova u sekundi. To će omogućiti dubinski prikaz kakav do sada nije viđen na portabl konzolama. Naravno, božanstvena grafika i kvalitetan stereo zvuk se podrazumevaju. Zaplet se neće mnogo razlikovati od dosadašnjih igara o Raymanu - Mr. Dark će biti glavni zloća, vila Betilla gospa u nevolji, a Rayman hrabri junak spreman da stavi glavu u torbu zarad mira u svojoj zemlji. U šest svetova biće raspoređeno čak 62 nivoa prepunih hodanja, trčanja, skakanja, klizanja, ljuljanja, letenja, udaranja....









Lady Sia



Lucky Luke



Prehistorik Man



Top Gun

Woody Woodpecker



Pogodi ko sam, Pera Detlić! Rečenicu koju smo da sada mogli da čujemo samo tokom uvodne špice za crtaće sa simpatičnim Detlićem, slušaćemo uskoro i na našim GBC konzolama. Zahvaljujući kanadskoj kompaniji Dreamcatcher Interactive, bićemo u prilici da uživamo u interaktivnoj varijanti crtaća čija je prva epizoda emitovana daleke 1940. godine. Preko 400 filmova sa originalnim gegovima i karakterističan zarazan smeh koga je osmislio legendarni Mel Blanc glavne su karakteristike kultnog crtaća, koje će dobrim delom biti prenete u igru. Kroz više nivoa, Pera će voditi bitku sa svojim starim neprijateljem Buzzom Buzzardom, zloćom koji mu je kidnapovao nećaka i nećaku. U igri će se pojaviti i drugi poznati likovi, kao što su Wally Walrus (aligator koji godinama neuspešno pokušava da napravi supu od detlića) i Chilly Willy, ljupki pingvin koga takođe često srećemo na našim TV ekranima.





Robocop

Studio Titus Interactive oživeće kultnog kiborga u svojoj novoj igri, nazvanoj kratko i jasno - Robocop. Zaplet igre u mnogome podseća na drugi deo filma o Robokapu: naučnici instituta OCP napravili su ultra modernu varijantu superpametnog kiborga, koji je u zao čas postao svestan svog postojanja i rešio, gle čuda, da porobi svet i potamani pola čovečanstva. Borba protiv poma'nitalog robota i njegovih pajtosa odvijaće se na osam prostranih nivoa, zatvorenim i otvorenim lokacijama prepunim kojekakvih bitangi koje treba nafilovati vrelim olovom, ali i komplikovanih smicalica i lucidnih zagonetki koje treba rešiti. Robokap će nositi sedam vrsta oružja, pri čemu će svako od njih imati tri varijante poboljšanja. Ipak, smisao za detektivsko razmišljanje i rešavanje zagonetki biće neophodan preduslov za završetak igre..









The Mask



Dreamcatcher Interactive sve više se nameće kao jedan od najozbiljnijih snabdevača igrama za GBC. Među novim projektima ove kuće nalazi se i The Mask, igra inspirisana popularnim filmom s Jimom Carreyem u glavnoj ulozi. Priča će se i ovde vrteti oko Stanleya Ipkissa, smotanog bankarskog službenika koji otkriva drevnu masku nordijskih bogova koja će ga pretvoriti u šizofrenog superjunaka s velikim moćima. Stanley za cilj ima osvajanje srca prelepe Tine Carlyle, a da bi u tome uspeo moraće da sakupi određen broj predmeta da bi se pretvorio u Masku, a potom počistio patos s neprijateljima, kojih ima i više nego što treba (motociklistička banda, mutirani krokodilčovek i još preko dvadeset uvrnutih karakondžula). Oružja će biti glavni adut igre, pa ćete koristiti boksersku rukavicu na federima, ustajale smrdljive sireve itd.



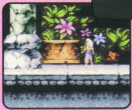


Disney's Atlantis: The Lost Empire - Trial by Fire

Neumorni umetnici Diznijevog studija pripremili su još jednu igru zasnovanu na celovečernjem animiranom flimu o drevnoj Atlantidi, mitskom gradu napredne civilizacije koji je nestao pod talasima Atlantika. Igrači će kontrolisati četiri neustrašiva istraživača (Milo, Audrey, Vinny ili Moliere) koji su pošli u opasnu misiju otkrivanja legendarnog grada. Na tom putu isprečiće se brojni neprijatelji, kao i zagonete koje će vam prodrmati sive ćelijice. Igra će imati 14 raznovrsnih nivoa koji će se razvijati po scenariju koji tesno prati zbivanja u filmu. Dizajneri Eurocoma, posebnu pažnju obratiće na grafiku, najavljujući neka do sada neviđena rešenja u iscrtavanju i korišćenju boja.



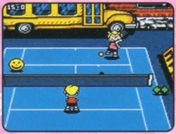








Powerpuff Girls



Snoopy Tennis



Tootuff

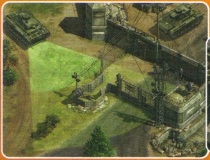


Dracula

Commandos 2: Men of Courage



U septembru će se pojaviti igra, nastavak velikog hita sa PC-a, prodatog u više od milion primeraka širom sveta. Pošto se radnja odigrava za vreme II svetskog rata, "desantovaćete" kroz Aziju, Afriku, Arktik, Evropu, predvodeći tim komandosa, nastojeći da promeni tok istorije. Mnogo veća pažnja je posvećena interakciji sa sredinom, tako da ćete koristiti i zgrade u koje ranije niste mogli da ulazite ili da rotirate kameru kako bi imali veću preglednost. Neprijateljski AI je višestruko poboljšan, a broj protivnika povećan, tri nova lika su pridodata, a takođe je moguće razmenjivati predmete i oružja sa pripadnicima tima. Lupin (lopov), Nataša (zavodnica) i Wisky (pas) su novi pripadnici tima, a vi se još malo strpite....





Evil Twin



Septembar će biti pun iznenađenja, barem što se igara tiče... Još jedan dokaz tome je igra koja će vam pomoći da ponovo proživite sve strahove i traume iz detinjstva. Cyprien, mladić koga vodite, na svoj rođendan (koji se poklapa sa datumom pogibije njegovih roditelja), počinje da kune ceo svet zbog nesreće koja ga je snašla. Odjednom postaje svestan promene koja se desila, stavljajući ga u svet koji predstavlja suštu suprotnost njegovom. Njegov zadatak je da ponovo sagradi svet koji je uništen, a to će uspeti samo ako se uspešno izbori sa demonima svoje svesti i detinjstva. Osam svetova podeljeno je na 76 nivoa, u igri ćete susresti više od 100 likova, a svetlosni efekti i teksture su nešto na šta je obraćena posebna pažnja..





Heavy Metal: Geomatrix



Ako niste imali prilike da se upoznate sa igrom, revijom ili filmom HM, evo vam odlične prilike. Deathmatch u kome učestvuje do četiri igrača, a svaki može da predvodi jedan od ponuđenih timova. Kombinacijom borbe i atraktivnog i prepoznatljivog (čitaj erotičnog) stila bi trebala da privuče sve mlade konzolaše i ljubitelje ove revije. Simon Bisly je jedan od kreativaca koji je zaslužan za izgleda igre, dok su veliki metal majstori angažovani da obogate muzički sadržaj. 12 igrača će biti raspoređeno u četiri tima, od po tri pripadnika i to "818 Stompers", "911 Elite Team", "707 Metal Heads Team" i "323 Agents"... Na raspolaganju će vam biti veliki broj oružja i predmeta, tako da se samo treba strpeti do leta.





Conflict Zone



Ubi Soft u septembru planira da izbaci na tržište trodimenzionalnu vojnu strategiju u realnom vremenu. Moći ćete da odaberete jednu od dve frakcije - Ghost ili ICP. Ghost-ove karakteriše inferiorno naoružanje, ali im je brojnost prednost, pošto oni preobražavaju civilno stanovništvo u njihove sledbenike. ICP je daleko superiorniji što se tiče naoružanja, ali ih mediji katastrofalno ograničavaju. Naime, ako se desi da "slučajno" bombardujete civilno naselje, mediji će dići buku oko toga, pa ćete se suočiti sa smanjenjem poverenja i fondova. Pored 32 (plus dve bonus) misije će vas dugo okupirati, a moći ćete da angažujete 4 komandira za polje ekspertize, da vam pomognu pri vođenju vojske. Mislite li da je lako ratovati pod budnim okom medija?.







Gun Vulkyrie



Ooga Booga



Alien Front Online



Jet Set Radio Fut.

Outtrigger





Jedan od najpopularnijih žanrova današnjice je nesumnjivo FPS. Ne verujete? Quake III, Quake III Arena, Counter Strike, Unreal Tournament, Half Life, Soldier of Fortune, Bounyhunter i sada, konačno Outtrigger. Mogućnosti mrežnog igranja, samo će dopunski obogatiti aspekt igranja ovog žanra na konzolama, a takođe i mogućnost korišćenja tastature i miša. U triggeru ćete moći koristiti pomenute periferijale, menjati režim gledanja iz prvog u treće, te igrati u više režima, birajući nivo težine. Preko petnaest misija sa vremenskim ograničenjem i zadacima (kompleksnim i manje kompleksnim) vas očekuju u prvom FPS-u rađenom za ovu konzolu. Strpite se još malo, po onome što smo videli - vredi sačekati..

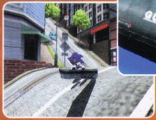


Sonic Adventure 2



Jedan od najpopularnijih likova, zaštitni znak Segine industrije ponovo je sa nama. Ovoga puta će vas totalno razduševiti dizajn nivoa, likova koji se pojavljuju u igri (i koje vodite i koje BIJETE), brzina izvođenja i kvalitet zvučne podloge. Zakazana za 20. jun, već je kompletirana i samo je pitanje dana (nedelja?) kada će se i u nas pojaviti. Svaki od šest likova koje vodite ima svoje nivoe, sposobnost i sklonosti. Tu su Sonik i Šedou, Tejls i Dr. Robotnik i na kraju Nakls i Roug. Prva dva lika karakteriše brzina i munjevite reakcije (sposobnost kretanja po spiralnim stazama). Tejls i Robotnik su vozači specijalnih mašina koje imaju sposobnosti lebdenja kroz vazduh i prašenja neprijatelja naprednim oružjima, dok su poslednja dva lika istraživači koji kopaju i plivaju.







NBA 2K2



Floigan Brothers

Nightcaster





Arran, mladić izabran od strane sila Svetlosti, dobija zadatak da pobedi večnu tamu koja prožima svet. Priča počinje još u doba kada je bio mladac, prati njegovo odrastanje i sazrevanje kao maga, kroz periode adolescencije, srednjih godina i na kraju starosti. Shodno protoku vremena, on mora da nauči oko 40 čarolija različitih domena, kako bi se izborio sa preko 30 vrsta neprijatelja koje će sretati. Kako vreme prolazi i vi sazrevate, fizičke sposobnosti će vam opadati, dok će vam magijska snaga narastati. Komande su rešene tako da dok preko jednog analognog kontrolera upravljate likom, drugim bacate magije, što je velika prednost, jer možete da je usmerite nevezano sa kretanjem (ja levo, fireball - desno). Strpite se do jeseni (ako možete).

4X4 EVO 2



Najbolja košarkaška simulacija za Dream-cast ove godine, dobiće još bolji nastavak. Sega planira da u novu igru uvrsti režim za mrežno igranje i nekoliko novih opcija, koje će podići kvalitet igranja koliko god je to moguće. Multiplayer opcija po-državaće maksimalno osam igrača, a na Seginom serveru je već registrovan domen za NBA 2K1. Igra je prikazana na E3 i, po svedočenju očevidaca, izgleda fenomenalno, a osim una-pređene grafike pominju se opcija za izgradnju karijere, menadžerski režim i una-pređenja AI rutina. NBA 2K1 svakako treba očekivati s nestrpljenjem. Datum izlaska još uvek nije definitivno utvrđen. Sigurno je samo da će se pojaviti do kraja ove jeseni.




Halo

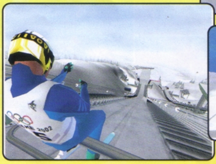


Najnovija SF pucačina koja je prethhodno bila planirana za PC i Mek biće izbačena do jeseni, ali već sada izaziva burne reakcije (što nije za čuđenje). Stavljajući vas u budućnost koja je ugrožena navalom vanzemaljske rase - Covenant. Ljubitelji SF žanra biće oduševljeni stepenom realnosti i zapanjujućim izgledom animacija i same grafike (tim programera garantuje da će igra imati najbolju grafiku koju je svet IKADA video). Misije ćete moći da ispunite jurišajući svojenožno ili koristeći zemaljske i malo manje zemaljske letelice i vozila. Cilj misija će varirati u rasponu od napada na ispostave i utvrđenja, preko upada u laboratorije i krađe tehnologije, spasavanja po'apšene bratije, pa sve do otimanja vanzemaljskih letelica i oružja.




Salt Lake 2002

Sportski fanatici, na vas je red... Da, da, iako u Beogradu možda više nikada nećemo doživeti da vidimo sneg uživo, ako odvojite koju hiljadu (ili dušu), možda kupite Xbox i - zvaničnu igru zimske Olimpijade u Solt Lejku. U igri će biti zastupljene razne discipline, među kojima i muški spust, ženski slalom, bob dvojac, skokovi i snowboard-ing. Od zastupljenih modova, tu su olimpijski, klasični i turnir, ali i kompetitivni mod za dva igrača, na koji je obraćena posebna pažnja (izgleda isto kao na TV-u, da bi povećalo osećaj realnosti). Biće zastupljeno 16 zemalja, okruženje će biti u autentično olimpijskom fazonu, a pomoću Satellite Imaging tehnologije napravljena je verna kopija terena na kojima će se igre odvijati (dve stope omaške - možda).




Blood Wake



Dark Summit



Dead Or Alive 3



Fuzion Frenzy

Azurik - Rise of Perathia



Trodimenzionalna akciona avantura koja će osvojiti sve ljubitelje domena moći i magije takođe bi (kao i sve ostale) trebalo da se pojavi istekom leta i početkom jeseni. Mladi Azurik, naoružan moćima četiri elementa kreće na epopeju, kroz 6 domena svog sveta, kako bi zaustavio mračno, apokaliptično proročanstvo. Moći ćete da bacate mađije i branite se u deliću sekunde, koristeći podjednako inteligenciju u borbi, pošto puka snaga neće biti dovoljna. Neprijatelji napadaju u jatima (swarm-uju) i konstantno menjaju taktiku kako bi vam stali u kraj. Grafika je, kao što i sami možete videti (pretopstaviti) fešta za oči, a takođe se i okruženje dinamički menja (promena scenografije bez load ekrana). Boj ne bije Dulashock, no boj bije kontroler u junaka...





Project Gotham Racing



Što se tiče brzih igara (kud ćeš bržu igru od vožnje?), najnovija i najimpresivnija koja treba da se pojavi na jesen je definitivno PG. Ako se malo bolje zagledate u priložene slike, primetićete da vam igra deluje poznato... Tim Bizzare Creations-a je bio zadužen i za MSR na SDC-u, što se može primetiti po kvalitetu grafike i nivou detalja svake pojedinačne građevine. Takođe, biće zastupljen i Kudos sistem ocenjivanja (kombinacija stila, pokretljivosti i uspeha na stazi), a moći ćete da uživate u ambijentu Tokija, Londona, San Franciska, Njujorka... 20 vozila i oko 10 puta toliko staza očekuje sve buduće srećne vlasnike Xbox-a. Muziku će vam puštati lokalni DJ-ovi, a ja ne znam da li ću izdržati do ove jeseni gledajući ove preverzne teksture..





Shrek







Evo igre koja se može pohvaliti činjenicom da je prva igra za Xbox koja se zasniva na hit filmu. Ako je tu još činjenica da je Šrek film koji je rađen isključivo kompjuterskom grafikom, možete pretpostaviti kako će tek izgledati igra. Mnogi u novoosnovanoj firmi smatraju da je igra fenomenalna i da će izazvati pravi bum na tržištu, što zbog vrhunske grafike, što zbog zarazne akcije, što zbog ciničnog humora koji prožima igru. Kontrolišući velikog, zelenog ogra, koji živi u močvari kao usamljenik, oprobaćete se u četiri sveta, podeljena na 12 misija (a svakoj prethodi kvalitetna animacija) i 36 nivoa (min. 80 h gameplay-a). Ako još niste imali prilike da pogledate bajkovitu komediju o najgotivnijem ogru, mislim da je vreme... Igra stiže na jesen.

New Legends

I vreme prođe, drugoga milenijuma i veliki ratovi udariše na Kinu. Zapara grom i udari u zemlju, oslobađajući paklene vatre iz dubina. Nesta granice dobra i zla, nesta svega što bejaše do tada, a ljudi, bogovi i demoni pomešaše seme svoje, mešajući krvne linije i praveći nove rase. Zvuči savršeno, morate priznati... U vreme kada nove legende nastaju, vi morate da peuzmete ulogu najvećeg mladog ratnika-kralja Sun Soo-a, jedine kraljevine koja nije korumpirana i uništena. Noseći dva oružja u ruci, četiri na leđima, morate se izboriti u vremenu kada se magija i religija, tehnologija i agresija ukrštaju, uništiti zlog Xao Gona i njegovih 5 demonskih sinova i popiti jedno hladno pivo. Valja još pričekati, kako bi se uživalo u ovoj 3D akciji.









Jonny Drama



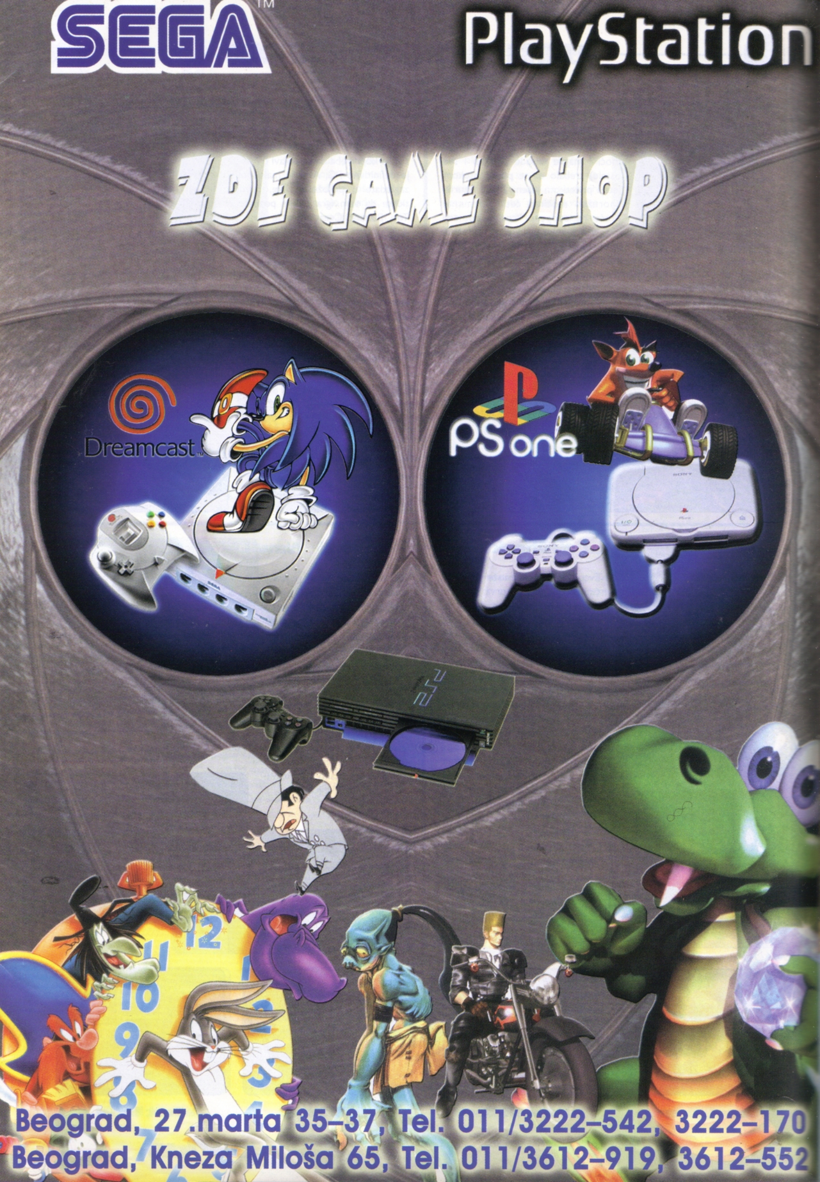
NASCAR Heat



NHL Hitz



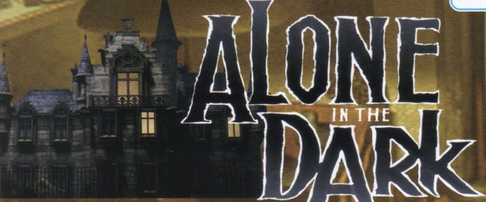
Test Drive


SEGA
PlayStation
ZDE GAME SHOP
Dreamcast
PS one
Beograd, 27.marta 35–37, Tel. 011/3222–542, 3222–170
Beograd, Kneza Miloša 65, Tel. 011/3612–919, 3612–552

Ankica Čukić



ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE







Imali smo igru koja je imala fenomenalnu grafiku, ali je zato sve ostalo ispaštalo... Kada je igrivost bila na vrhuncu, atmosfera i ambijent nisu zadovoljavali ukuse... Možda je muzika odlična, ali je igrivost prilično loša... Vidite, sve smo ove situacije iskusili, ali šta se dešava kada se pažnja obrati prevashodno na atmosferu i okruženje u kome se nalazite? Dešava se da nam stigne jedan od poslednjih hitova najavljenih za Sony, na dva diska, uz mogućnost igranja sa dva lika - jednim muškim i jednim ženskim.



Slagala bih bezočno kada bih vam rekla da je igra loša, da je nezanimljiva ili odbojna. Igra je mračna (kao što joj ime kaže), na momente maksimalno krvava i brutalno napeta, a na momente veoma konfuzna i krajnje bizarna. U početku ćete se slabo snaći pokušavajući da popamtite likove, nećete skapirati ko je tu ko i šta mu je cilj, a i kad budete skapirali: ko, koga, kada, kako, čime i u šta, poželećete da niste, jer biste se spasili glavobolje i opšte mučnine.

Priča počinje nizom konfuznih sekvenci, koje ukazuju na smrt privatnog detektiva i na postojanje drugog (isto detektiva) koji je prvom bio prijatelj, a koji je drugi po redu pojavljivanja, iako bi trebao da je prvi, jer se onaj prvi ni ne vidi, već se samo o njemu priča (već sad je konfuzno, zar ne?)

On se zove Edvard Karnbi (drugi, a ne prvi) i glavni je lik u ovoj priči, a onaj prvi (koji se ni ne pojavljuje prvi, već se samo spominje kao prvi) je ubijen na Ostrvu Senki (Shadow Island), te Edvard (drugi privatni detektiv koji bi trebao da je prvi, ali nije), kreće da osveti svoga paloga druga (ako vam se zavrtelo u glavi, slobodno predahnite pre sledećeg reda). Onaj prvi, se ZVAO (a više ne, jer je u međuvremenu krepao) Čarls Fisk, i moram vam priznati da me je iziritirao, jer je prvi, a trebalo je da bude drugi, te je i zaslužio da umre. On je radio za jednog lika koji se zove Fredrik Džonson i koji je baš njega angažovao, da nađe baš tri tablice, baš od jednog plemena, baš indijanaca. Karnbi utrčava umesto njega da donese table, spasenje svetu i brzu smrt onom ko mu je ortaka usmrtio (ortaka u drugarskom, a ne u poslovnom smislu), a sa njim polazi mlada curica, koja je upetljana u priču na apsurdan način. Ona traži svog taju, koji je odavno izgubio kontakt sa njom, a smatra se da je jedan od vlasnika rezidencije na Ostrvu Senki baš njen otac.

Ona se, u međuvremenu, zove Alina Sidrek (ili tako nešto) i zaposlena je u domenu prosvete (što mi sumnjivo zvuči, jer "jaša" koju nosi na sebi košta koliko i 6 prosvetnih radnika u sred Srbije). Njih dvoje sedaju u avion i kreću put ostrva, samo se u međuvremenu dešava kvar na motoru, pa oni moraju da iskoče iz aviona pomoću padobrana. Vazdušna struja ih razdvaja u padu, tako da Alina počinje igru sa krova drevnog zdanja Mortonovih, dok privatni detektiv počinje svoju potragu na puteljku, nedaleko od rezidencije. Pored toga što se priča razlikuje u odnosu na odabir lika, moram da vas upozorim da je početak sa Alinom teži, jer ona

Da li smete da napustite svetlo? Da li vas iz mraka glasovi mame? Da li videste senku pre pada na tlo? Da li ste videli šta je izronilo iz tame? Na ostrvu senki gde tama talasa, iz svakoga ugla ko da vreba zlo. Za sebe spas ćete naći istoga časa kada tminu gustu, rastera svetlo...

nove igre

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	3.0	4.0	5.0

88%

UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

2 DISKA

Ime: Alone in the Dark :The New Nightmare
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL/NTSC
Žanr: Horor avantura

PlayStation

pacifista i prosvetni radnik, pa je stoga lišena naoružanja. Prvo što će vas osvojiti će definitivno biti funkcija baterijske lampe i atmosfera koja je upadljivo mračna i tegobna. Pošto je Edvard lik koji će najverovatnije biti u startu odabran (čast izuzecima), igru ćete započeti na mračnom puteljku, u mrklom mraku, po kiši i nevremenu, a na raspolaganju će vam biti nešto dokumentacije vezane za slučaj, mapa ostrva, modifikovani pištolj (koji simultano bljuje dva taneta) i baterijska lampa. Pošto se igra odvija u tami, baterijska lampa će vam biti preko potrebna. Koristeći levu analognu palicu, moći ćete da preusmerite snop svetlosti u željenom pravcu, što će vam koristiti i pri istraživanju sredine u kojoj se nalazite i pri borbi sa kreaturama koje izranjaju iz tame. Neka od njih (manje naviknuta na svetlost) će bežati od vas ili stati u paranoji, dok će druga podivljati i potrčati prema izvoru svetla u nameri da ga pretvore u izvor(ište) krvi.



Celokupna radnja se odvija na ostrvu, prvo u neposrednoj blizini kuće, zatim u samoj kući, da bi se na kraju završio vašom posetom močvarama i Zemlji Snova, svetu čiji se ulaz nalazi na ostrvu, zapečaćen drevnim ritualom. Spone koje su vezivale prolaz u taj svet su raskinute, kapija je ostala otvorena, a mračna stvorenja su počela da lutaju okolinom, ubijajući sve živo što susretnu, preteći da se rašire po celoj zemlji. Tablice koje sadrže opis drevnog rituala je ono što morate da pronađete ili u početku samo tako deluje...



Atmosfera je neverovatno mračna, samo opisivanje sredine u kojoj se nalazite bi uzelo previše prostora, tako da ću pokušati da vam nagovestim šta se tu dešava ukratko. Muzike nema, ali su sveprisutni zastrašujući zvučni efekti kao što je šuškanje koje se čuje iz off-a, mrmljanje i nezemaljski glasovi, šum rominjanja kiše i grmljavina koja se čuje u daljini. Celokupna scenografija je školski primer savremenog horora, oplemenjenog dahom starih vremena i zapletom koji se zasniva na porodičnim tajnama i spletkama, devijacijama uma i snovima o neslućenim moćima. Familija Morton, oko koje se vrti cela priča, već generacijama živi na tom tlu i ceo je svoj svet izgradila oko misterioznog sveta koji se nalazi i na ostrvu i izvan njega. U početku ćete saznati o likovima porodice i njihovim karakterima, čitajući dokumente koji su ostali iza njih i proučavajući istorijat kuće. Kasnije ćete saznati o njihovim pohodima u zemlju senki i o eksperimentima koji su vršeni na kreaturama. Čak ćete pronaći i oružje specijalno konstruisano za borbu protiv tih tugaljivih stvorenja.



U igri se ne pojavljuje mnogo likova, a i ono malo što ih se pojavi ili je već zalepilo u mozgu ili je na samrti ili je na brutalan način izmasakrirano. Jedini koji tu deluje koliko-toliko normalno je stari indijanac Idenšo (Edenshaw) koji detektiva upućuje u priču. Radnja se najviše odvija oko Edvarda i Aline i u početku ćete znati šta treba da radite koristeći voki-toki koji imate kod sebe. Kada ispunite neki uslov (dođete na određeno mesto, ispunite neki zadatak) Alina će vam se javiti preko njega i uputiti vas u sledeći problem. Pošto ste maltene poslati da između ostalog štitite šmizlu, prvi će vam zadatak biti da je što pre pronađete, pošto je mučenica sama i nezaštićena, a što je najgore nenaoružana (htela bih da se ˝zahvalim˝ piscu scenarija, velikom ženomrscu i glodaru koji je toliko okrutan da imaginarno čeljade ostavi goloruko i okruženo demonima, i to poljupcem - ali samo u `ladno čelo).

Inventar je rešen kao i u ostalim igrama ovog tipa, a status možete da snimite samo ako imate u posedu hamajliju (save charm). U inventaru pored oružja imate ključne predmete i beležnicu sve sa dokumentacijom, a sve predmete koje možete da pokupite ćete prepoznati po tome što će se svaki cakliti kada ga budete bili osvetlili. Samo još da dodam da ključni predmeti nisu "pametni", tj. da nije dovoljno uzeti traženi predmet ili ključ, doći do vrata i stisnuti dugme za akciju, već se treba malo pomučiti. Isto tako, zagonetke u igri su osrednje, ali u očima iskusnog igrača, dok će početnicima možda neke od njih predstavljati problem.



Grafika je odlična, neke scene su me zapanjile svojim izgledom, loši vremenski uslovi i mala vidljivost su me opčinili, a jedini epitet koji mi pada na um, a koji relativno može da dočara zbirni vizuelni utisak je - MAĐIJA! Recimo, samo promena intenziteta svetlosti u zavisnosti od sredine u kojoj se nalazite je perfektno odrađena. Takvi detalji i još sijaset drugih koje ćete uočiti u par desetina časova, koliko će vam trebati da pređete igru sa oba lika, će vas apsolutno oduševiti i maksimalno raspametiti.



Zvuk je priča za sebe... U odsustvu bilo kakve muzičke podloge, efekti su trebali da bace akciju u prvi plan, da je naglase i izdignu atmosferu u borbi. Dok će se nekima svideti ovaj koncept, druge će (poput mene) razočarati, jer se (realno gledano) jedan deo ocene prevashodno zasniva na bogatstvu zvuka, a svi znamo da zvuk pored efekata čini i muzika. Možete li da zamislite naki savremeni horor ili brutalni akcioni



triler bez jake muzičke podloge? Što se toga tiče, igra je popila jedan minus...

Samo kretanje je rešeno kao i u plimi igara sličnog žanra koje svakodnevno atakuju tržište, samo s tom razlikom da nema analogne funkcije kretanja. Možda su interfejs trebali da reše tako da dok jednu analognu palicu koristite za kretanje, drugu koristite za usmeravanje snopa svetlosti baterijske lampe, ali ko sam ja da zanovetam? Ovako je možda jednostavnije, jer su komande standardizovane, pa nema mnogo maltretiranja i prilagođavanja. Sve u svemu igrivost je dobra, malo uhodavanja vezanog za sudaranje sa zidovima i to je to...

Atmosfera? Ako niste primetili (a teško da niste) to je reč koja se najviše provlačila kroz ovaj tekst, pa ako vam to samo po sebi nije indikator toga koja ocena ide na nju - odmah ću vam reći da je u pitanju "petarda". Iako nisam sklona hvaljenju, možda nije najbolja igra žanra, ali zbog nesvakidašnje atmosfere i interesantne zamisli može opušteno da se uvrsta u sam vrh istog. Priča u duhu Lovkrafta, scenario i realizacija na prelomu između Krejvena i Barkera, plus rasplet u stilu petparačkih romana američkih bestselera, neke će kupiti, neke će zastrašiti. Ako, pak raspolažete blagodetima interneta, a želite se dodatno informisati na temu radnje, likova i svega ostalog vezanog za igru, zvanična prezentacija se nalazi na adresi www.aloneinthedark.com, kao i svi važniji podaci vezani za njeno izlaženje u različitim verzijama (PSX,PC,GBC...).

Sve u svemu, iako ne uvodi ništa revolucionarno, donosi jedan novi aspekt, pokazuje mogućnosti konzole i dokazuje da vreme PSX-a još uvek definitivno nije prošlo. Raznovrsnost je ono što čini svet zanimljivim, šta fali jakim firmama da sa vremena na vreme izbace neki jači komercijalni hit za još uvek veliko tržište ili ono barem niz konverzija najigranijih igara sa automata? Ne bi im ništa falilo, a verovatno bi shvatili da mala siva kutija još nije "odpevala" svoje i da tu još ima potencijala i profita. Ko sam ja da talasam? Ja sam samo tu da vas posavetujem da kupite ovu sjajnu igru, uvrstite je u svoju kolekciju i igrate je satima. Druge vam nema - verujte mi na reč!





Satara Jo(vić) kaže:

Posle mnoštvo vrlo loše napravljenih "horor-preživljavanja" igara, koje su imale sve uslove da budu odlične, i nekih koje su u nastavcima ovog žanra prešle u akciju, moram priznati da baš i nisam mnogo očekivao od ove igre. Iako je originalni Alone In The Dark u stvari i igra koja je zaista pokrenula čitav ovaj žanr i sa hvalama najavljivana kao veliki hit, u meni je ostalo malo entuzijazma za survival horor žanr. Ovde se mora reći - OVA IGRA JE ODLIČNA! Efekat koji je stvoren upotrebom baterijske lampe je genijalan i čini da igra izgleda mnogo bolje nego što ona to stvarno jeste, a atmosfera koja je ovako stvorena je izvrsna. Priča je takođe i inteligentno napisana i intrigantna da zainteresuje igrača da igru odigra do kraja, a tu su i dve različite priče sa dva lika u igri. Ova igra ne samo da je dostojan naslednik začetnika žanra "horor-preživljavanja", već je i jedna od najfantastičnijih igara ovog žanra sveukupno. I ono što se meni posebno sviđa je da igra baca akcenat na avanturisanje mnogo više nego na pucanje, što je prestalo da odlikuje ostale igre ovog tipa. Još jednom - FANTASTIČNO!

Igor Simić

MLB 2002



Eto, dođe vreme da i Triple Play Baseball dobije konkurenciju... ako je ovo sve što konkurencija može u ovom trenutku, EA je prvi, pravi i jedini izbor za vas. Ali ako se u ovoj igri isprave samo neke sitnice i poprave sitni detalji, a mesta za napredovanje igre ima, može se desiti da u skorijoj budućnosti Triple Play doživi sudbinu FIFA serijala (ne mogu da ne napomenem da se u skorijoj budućnosti očekuje i "apsolutni" High Heat na PS-u).



MLB 2002 je krajnje ozbiljna i "nabudžena" verzija baseball-a u kojoj su svi igrači, statistike, osobine igrača, njihove ocene, timovi, stadioni... potpuno stvarni, odnosno kupljeni licencom i odnose se na sezonu koja se zahuktava 2001. Osim ovoga za pohvalu je i novost na PS-u koja je preuzeta od mlađeg, ali daleko moćnijeg brata (PS 2), a to su Player cards i intro. Intro za ovu igru je jako zanimljiva i odlično realizovana ideja da se igračima Sony-ja i ostalih konzola skrene pažnja na to da su svi oni još uvek deca, a da je ono što sledi još jedna dobra igra kojom će se svi oni lepo zabaviti, a 989 sports dooobro zaraditi.

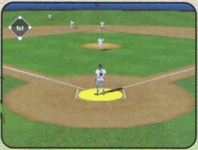


Dok se budete "probijali" kroz glavni meni primetićete nešto veoma lepo i neuobičajeno - muziku. Muzika je tako kvalitetna, smirujuća, antiagresivna, i po prvi put izgleda da programerima nije bilo bitno da u igračima probude adrenalin pred igranje, već da muzika bude u drugom planu, i sve što ja kao osoba koja se "pomalo" bavi muzikom mogu da kažem je - BRAVO !!!

Osim odlične muzike u glavnom meniju imaćete sve što je potrebno da biste ovu igru mogli da igrate čak i kao jednu vrstu menažerije! Pa, da krenemo tu su User records opcija u okviru koje su zabeleženi rezultati koje ste postigli i Player records, u okviru koje se nalaze rezultati i statistike igrača koje ste "napravili" u opciji Create player. Još jedan plus. Tu je, zatim i General Manager u okviru koga se nalaze trejdovi koji su veoma interesantno određeni Trade points-ima i brojem igrača u timu, Draft gde imate 14000 poena i sami birate igrače koji će nastupati za vaš tim, vodeći računa o tome da u ekipi mora biti 25 igrača, a jedan vrhunski igrač "vredi " između 750 i 900 poena. Simpatično, simpatično nema šta... U General manager-u je skrivena i opcija Create player i nije naročito dobra, ali jedan detalj mi se veoma dopao - poeni koje vaš igrač ima su ograničeni (nećete moći da pravite zveri koje svakog dana za doručak pojedu po jedno McGuirre-a i Sammy-ja Sosu), ali ako ste nezadovoljni brojem poena koje ste imali na raspolaganju i mislite da je glupo voditi igrača koji je tako loš, možete poboljšati karakteristike igrače vežbajući osnove bejzbola za vreme prolećnih priprema, a to je u opciji Spring training! Pored Spring training-a, gde igrate utakmice predsezone u cilju uvežbavanja ekipe i podizanja timskog duha u ekipi, možete igrati exibition match (prijateljsko odmeravanje snaga, uglavnom protiv drugara), Home Run Derby (tabačenje sirote loptice u nedogled), All-Star game (All-Star game), Playoffs (vodite svoj tim kroz doigravanje nalkvalitetnije lige na svetu) i naravno Season (od početka pa sve do samog kraja kroz sezonu 2001).

U sezoni vas očekuju velika iskušenja i važni okršaji, zato je veoma bitno odabrati svoj tim, startnu postavu, glavne rezerve, raspored na terenu ... morate se sa "svojim momcima" potpuno navežbati, sve ovo + autentične stadione širom USA, odlične komentare Dave-a Campbell-a i Vince-a Cully-ja, sjajne poteze koje je moguće izvesti, neizvesnost pobede i poraza, odličan "huk" publike, kao i zvuk na terenu i još više nudi vam MLB 2002!!! Maaa, jer sam ja to rekao da je Triple play najbolji?!

*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (011/3284-256)** na ustupljenim diskovima*





1 ili 2 igrača

Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

Memorijska kartica 1 blok

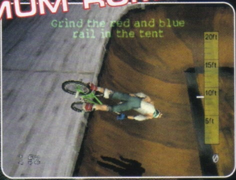
Ime: MLB 2002
Izdavač: 989
Sistem: NTSC
Žanr: Bejzbol

PlayStation

Dave Mirra freestyle BMX

Maximum Remix

Miloš Marković



Tradicija se nastavlja. Svaki nebojša koji se istakao u agresivnoj vožnji neke "spravice" (skejta, rolera itd) je dobio i svoju video igru. Posle Mat Hofmana, na red je i došao Dave Mira. Međutim pitate se kakva je razlika između ove dve igre pošto obe predstavljaju agresivnu vožnju BMX-a. Pa, jednostavno, Dave je profesionalni vozač, koji živi od toga što pobeđuje na takmičenjima; dok je MAT ulični vozač, tj. on će jednog dana postati profesionalac. Mnogi ovo ostvarenje porede sa legendarnim Tony Hawk-om, međutim DM ima malo više propusta. Na samom početku ćete se susresti sa krajnje nefunkcionalnim menijima koji samo zbunjuju. Dalje sledi izbor vašeg bicikliste ako se on tako može nazvati. Izbor je zaista zavidan, čak 8 različitih bajkera, a svaki sa svojim posebnim veštinama, odelima i modelima BMX-a. Ukoliko budete uspešni u takmičenjima otvaraće vam se i novi likovi koji su mnogo bolji od onih koje na startu imate. Ustvari, kada se oni otvore imaju podjednako umeća kao i svaki drugi, ali im kasnije možete dodavati osobine i tako ih poboljšati. Ako ste igrali Tonija onda znate o čemu govorim. Karijera predstavlja ubedljivo najteži mod za igranje jer od vas zahteva potpunu koncentraciju i uvežbanost. Prvi nivoi su laki i ne bi trebalo da vam zadaju probleme. Međutim kasniji nivoi su noćna mora za igrača. Oni se sastoje od zadataka, a da biste otvorili sledeći nivo potrebno je da uradite najmanje 90 % zadataka. Od vas se traži da izvodite prave vratolomije, koje na prvi pogled izgledaju nemoguće. Ukoliko vam je ovo preteško možete i vežbati svaki nivo do mile volje, ali samo prelaskom Career moda možete napredivati lik. Takođe možete se oprobati i u Proo Quest modu koji predstavlja uvežbavanje trikova i savladavanje zadataka pre nego što krenete u osvajanje titule. Svaki lik ima 4 svoje najvažnije karakteristike, i to su brzina, skok, ubrzanje i stabilnost, jedino novootvoreni likovi mogu da napreduju po umeću. Nemojte misliti da su standardni likovi loši, ali oni su već na samom startu unapređeni, jedino im možete dodati trikove. Kada sam već pomenuo trikove, red bi bio da kažem i nešto više o njima. Postoji zaista pregršt trikova (oko 50 najrazličitijih), a neke od njih ćete morati da zaslužite. Kombinacijom kurzora i jednog od tastera vaš bajker će uraditi trik, ali za razliku od TH sa većom ili manjom uspešnošću. Da razjasnimo, za izvođenje trikova potrebno je da imate visok odraz, u suprotnom ćete poljubiti patos i nagutati se prašine. Skok je malo grublje odrađen u odnosu na TH, ali pošto ovde vozite BMX a ne skejt, može se reći da je verno prenet. Kontrola nad likom je takođe grublja, ali ne toliko da ne može da se igra. Dok ste u TH za izvođenje trika kombinovali maximalno dva pravca (gore levo, dole desno), ovde vam je dozvoljeno čak tri pa i četiri. Ovo praktično znači da možete izvesti vezane poteze kakve do sada niste mogli. Slajdovanje je odrađeno krajnje profesionalno. Kada se "nakačite" na neki gelender, moraćete da tasterima levo-desno održavate balans, kako ne bi pali. Nivoi su zaista odlično urađeni, a broj istih je negde oko 19! Da, da, dobro ste čuli čak 19 nivoa možete oprobati svoje umeće. U career modu svaki sledeći je za nijansu teži od prethodnog. Površinski, nivoi i nisu preterano veliki, ali su ipak veći od svih viđenih u TH2.



Grafički igra izgleda lepo, ali bi moglo i malo bolje da se odradi. Sva zaobljenja izgledaju nekako "oštro", a model lika pomalo mutan (kao i pozadina). Tereni su verno urađeni pogotovo brda i stuntovi. Muzika se ne može porediti sa onom u TH2, ali opet to je subjektivna stvar pa ostavljam da vi prosudite.

Kada se sve sagleda, dobijamo jednu vrlo interesantnu igru. Sa pojedinim manama, ali takođe i sa brojnim prednostima. Svako ko voli agresivne vožnje sigurno bi trebao i da proba ovo Acclamovo ostvarenje.



Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenim diskovima

Satara Jo(vić) kaže:

Oni koji su igrali igru skoro istog naslova, sigurno se pitaju o čemu se radi. E, pa ovo je ista igra, samo sa nekim dodatnim nivoima, novom muzikom, koja se inače dobija kao dodatni drugi muzički CD kada kupite original igru, malo povećanom listom trikova koje možete izvesti, i novim zadacima na nivoima preuzetim iz prethodne igre. Mora se reći da BMX nije skejtbord, što znači da trikovi neće biti toliko raznoliki, jednostavni za izvesti ili toliko intuitivni. Takođe, fizika u igri je takva da je moguće izvesti trikove koji su apsolutno nemogući i to sve pomoću modifier dugmeta, koje dodaje novi trik već započetom. Ovo je u stvari i najbolji deo igre, jer nudi mnoštvo kombinacija za probanje. Daveova igra je zabavna, ali ne oduševljava toliko koliko je to Tony uradio sa skejtbordom.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	4.5	4.5	4.5	82%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Dave Mirra Freestyle BMX Maximum Remix
Izdavač: Acclaim
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja BMX-a

PlayStation



Ankica Čukić

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Dodatni kontroler SLEH - 0006

Podržava vibracionu funkciju

Ime: World Scariest Police Chases
Izdavač: Activision
Sistem: NTSC
Žanr: Akciona vožnja

PlayStation

"Kreći Mile, al' daj rotaciju d' bude ko u Američki' filmovi, oink!"

Bruka! Najrepulsivnija igra koju sam igrala u životu. Sećam se da kada sam bila mala, masovne tuče su vazda izbijale kada smo se delili za "žandara i lopova". "JA da budem ŽANDAR? Nikada bre, ja sam iz poštene porodice - ja ću da budem lopov!", pošoraju se svi, jer niko žandar ne želi da bude. A i ja sam u tom fazonu... Ipak, više sile koje kontrolišu mlade, perspektivne kadrove su neumoljive, pa i posle kukanja i plakanja, glavni urednik srca kamenog ostaje neumoljiv, ja MORAM da opišem mrski dan, mrskog represivnog organa reda i mira.

POLICE ACADEMY

"- Ajde sad kokni tu rotaciju, da proverimo sistem... Odlično Radivoje, fercera! - začulo se preko skenera. Tek sam položijo kvalifikacioni ispit i kurs vožnje i odlučio sam da konkurišem za auto jedinicu. Tu leži uspeh! - Kreći -, začuo se glas preko skenera, ja opletoh po gasu i vidim - kontrole su dobre, rotacija radi na trougao, a pištolj vadim na L1. Pa vozim po našem poligonu u Rakovici, ne smem čunovi i barikade da

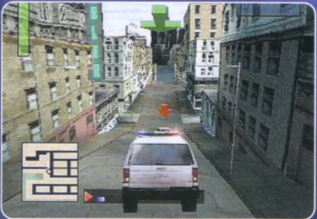




obaram, pašću na ispit, obrukaću se pred familiju... Uh dobro je, sad ću da jurim za zločincima i ispunjavam svetu dužnost, oink! -"

Napomene

Kontrole su dobre, morate malo da se naviknete na ulazak u krivinu, da osetite mašinu, pošto nemate brzinomer, a kočnice su jake. Nakon test vožnje, prelazite na dve misije u kojima je cilj zaustaviti kola. Posle toga se kreće u patrolu...



VRELI BEOGRADSKI ASFALT

-Što je dooobro biti u patroli! Sve te ribići gledaju, pravi si dasa. Ma, kak'i dasa - BADŽA! Samo odabereš koju ćeš i PRIVEDEŠ je, hahahahahaha! - Kššš, kola 4, Radivoje, javi se. Prijem, kššš. - Ovde! prijem - Kššš, neki baja se "upio" i gubi kontrolu nad automobilom, upravo ide preko Brankovog mosta u pravcu Novog Beograda. Nemo' da koristiš oružje, narednik ti je EKSPLICITNO zabranio, 'el me razumeš?!? kššš- Rodžer! Over!-

Upalio sam rotaciju, malo da mi zavide... Nego, šta je Milutin rek'o za pištolj, da mi je narednik eksplicitno ODOBRIO da pucam?!? ODLIČNO!!! Tu kroz crveno, može se, sirena - rotacija na trougao odlično vunkcioniše. A HA, eno pijandure, stani u ime i nadimak zakona!!! - Hik, ne mogu prijatelju, štuc, jure me beli mišovi, celo krdo! Ako zakočim pregaziće me stampedo!! - Koči bre pijanico dok nisam otkočijo pištolj izdan po poverenju za službenu dužnost!! Ču li ti mene? - Ne smem!Hik! - Bang! Koči bre!! Bang! Bang! (multiple gun shots) - Kukuuuuu! Štuc! - Kššš, Radivoje, obustavi paljbu!!! prijem, kššš - Ne čujem, Milivoje, pucam po službenoj dužnosti! Bang! Stani bre! - Kššš odmah obustavi paljbu i vrni se u stanici. 'Oće komandir i narednik da se konsultuju sa tobom... kššš!

Napomene

Zvuk "kššš" simboliše policijski skener. Sve poruke koje dobijate od dispečara i na brifingu, a koje se tiču misije su fenomenalne. Ogroman plus za zvučne efekte. Doduše, ako ne poslušate dispečara kada vam kaže da obustavite paljbu, niste ispunili misiju. Neke prekršioce morate da zaustavite isključivo kolima, dok na kriminalce smete da pucate sve dok ne ugrožavate civile.

INTERVENIŠI RADIVOJE, OGLODA ME ŽIVOG...

- Kreni u patrolu Radivoje, al' ovo je bila zadnja opomena pred isključenje! - Razumem komandire! Neću vas razočarati! - Znam da nećeš sine, a sada se javi mami, da ne brine! - 'Oću tata, ćao!-

Opet sam u patroli. Ah, miris kontejnera, šljam na sve strane, a ja mlad, lep, inteligentan i na dužnosti. Koga li ću sledećeg da izmaltretiram? Ooo, evo idu neki blajhani i URBANI, vidi našta liče 'vako ispirsovani, mora da su neki drogeraši. Šta radite to?!? 'Ajde sada polako napolje, BRZO!!!! A-ha, šta je ovo, marihuana!?! Ruke gore, širi noge! Dolče Gabana, a? Njega ćemo da hapsimo, samo da znaš. - Kššš Radivoje, interveniši Radivoje, prijem kššš...- 'Alo, maloletnici neki, imaju malo travice, al' su "uredno" prijavili. Da ih 'apsim? - Kššš, ma jok, njima je to k'o nama "dobar dan". Ali mi javljaju da



treba da se interveniše kod Beograđanke, oružana pljačka. Miloradu treba pomoć. kššš - Krećem. Over! Ajde, "klinći" - brzo u školu!

Napomene:

Na nekim misijama čekate razvoj situacije. Iz misije u misiju zadaci će biti kompleksniji i raznovrsniji, nekada ćete morati da stignete za određeno vreme da bi spasli nekog ili zaustavili bekstvo. Nekada ćete se morati vraćati po oružje ili drugi dokazni materijal, ali u tom slučaju, detaljna mapa pokazuje mesto markerom na mapi i koncentričnim kružnicama koje izlaze iz njega. Isto je i sa osumnjičenim, a strelica iznad kola vam nagoveštava najbliži put.



Eto, kako drugačije da je opišem? U suštini to bi bio Persuit mode, a interesantan je kooperativni mod u kojem jedan vozi dok drugi puca. Misije su veoma realistične i ponekad previše komplikovane. Na raspolaganju vam je vozni park od 13 automobila, nekoliko komada oružja i policijska sirena koja se pali na "trougao". Grafika malo mutno deluje, ali kada budete videli na šta liče vaša kola posle par krivina, zapanjiće vas detalji kalibra - zadnji branik koji visi ili hauba koja je zgužvana k'o 'armonika. Zvuci su apsolutno i totalno najbolji deo igre, naravno svi sem zvuka brujanja mašina koje trgaju ulice grada u poteri za zlikovcima. A i puškaranje nije kao u američkim filmovima, nekako mi taj magnum 44 ne zvuči baš najglasnije kada počne da prašti po gepeku. Nekako nije to to, ali impresivno deluje. Igra je kombinacija Drivera i akcije, jedan deo je precizna vožnja i snalažljivost na ulici, dok je drugi jurnjava, prangijanje i trka sa vremenom. Drugim rečima - cyber seks simultanka između Driver-a, Homicide-a i Njujorških Plavaca. Na samom kraju, igra ostavlja dobar utisak iako ima tragova aljkavosti i nedorađenosti. Čini mi se kao da se programerske kuće plaše gubitka novca zbog novih igara koje dolaze na jačim konzolama, pa pokušavaju da što pre izbace preostale hitove i izbegnu eventualne "gubitke". Sve u svemu, igra nije loša, ali kako da kažem, ne sviđa mi se uloga...







Satara Jov(ić) kaže:

Igra bazirana na Fox-ovoj kablovskoj TV seriji koja dokumentaristički prati uzbudljivije trenutke posla policajaca (jurnjave kolima), sve sa komentarisanjem pravog šerifa, u najogavnijem američkom stilu, i nije neka obećavajuća premisa. Još kada se zna da Fox nije objavio igru, već ju je dao Activision-u, a i da su igru pravili Šveđani (UDS, sa par ne mnogo uspešnih igara iza sebe), nije baš bilo mnogo razloga za radost. Zato je moje iznenađenje bilo još veće kada je igra ispala ovako zabavna i odlično urađena. Grafika je dobra, upravljanje komplikovano tačno koliko treba, a uzbudljivih jurnjava ima na pretek, kao i različitih policijskih vozila koje koristite u misijama. Ovo je igra kakva je Driver 2 trebao da bude, doduše ovde ste na strani policije. Mora se naglasiti da ovo nije simulacija, već vrlo arkadna igra i da je mnogo zabavnija zbog toga. Ako vas je, kao mene, smorilo da mi igra secka dok se jurim (Driver 2), onda je ovo prava igra za Vas.



Igor Simić

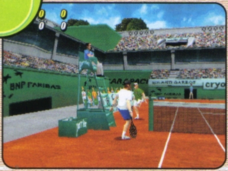
ROLAND GARROS
FRENCH OPEN 2001

... Još jedan izazov je prihvaćen - firma CRYO (priznaćete da ime zvuči poprilično anonimno), pokušala je da kroz igru ovekoveči još jednu tradiciju koja traje već 100-nak godina, a u poslednje tri decenije je jedna od najvažnijih sportskih svetkovina - Roland Garros. Legendarni Garos je i ove godine iznedrio nekoliko heroja i heroina i pokazao da "Belom sportu" predstoji još puno lepih momenata, i potvrdio da Juga ponovo ima čime da se podiči i kada nisu u pitanju timski sportovi sa loptom (da, da mislim na fudbalere ! ha, ha, ha...)



I, sada je na meni da vam prenesem utisak koji je na mene ostavila ova igra... Paa, iako moram priznati da u "slučaju Garos" nisam objektivan, igra je prosečnog kvaliteta. Grafika je na veoma niskom nivou, pokreti igrača ponekad su malo nezgrapni, zvuk je nešto bolji i da ga nema igra bi znatno gubila u ukupnom skoru, ali igrivost i atmosfera ... e to je dragi moji priča za sebe - Roland Garros French open 2001 je jedna od najigrivijih i najzaraznijih igara koje možete da igrate na PS-u.

Na samom početku je odličan intro u kome ćete videti neke od sekvenci iz "belog sporta" poređane tako da čine jednu veliku zbrku, ali dobro de, ne mora intro za svaku igru da bude remek-delo da bismo igru ocenili dobro. Zatim, veoma prost glavni meni i simpatična mjuza i pred vama je izbor Single match, Tournament, Practice, i Options. Ne baš mnogo, zar ne? Ali to je u stvari sve što vam je potrebno da biste u sledećih sat ili dva imali dobru zabavu uz igru koja je takmičarski karakter na prvom mestu. Probajte da odigrate partiju protiv prijatelja - sjajno! Naravno da će vam u prvo vreme partije biti smešne, pokreti kao u balerine, udarci kao da se trudite da odigrate što duži poen, ali kada se malo izveštite potpuno ćete zanemariti lošu grafiku i ustanoviti da je ovo jedna genijalna igra kojoj bolja grafika u principu i nije potrebna.



Upotrebite svoju maštu, ispoljite svoje znanje i kreativnost, pobedite kolegu Ježinu (kogaaa !? prim ur.) i dobro se zabavite... eto šta sve može da pruži igra kao što je Roland Garros French Open 2001.

Zahvaljujemo se ***CD klubu SHINE (011/3284-256)*** *na ustupljenim diskovima*



1 ili 2 igrača
Analogni kontroler
Podržava vibracionu funkciju

Ime: Roland Garros 2001
Izdavač: Cryo
Sistem: PAL
Žanr: Tenis

PlayStation

Satori Jo

MONSTER RACER



Kako bih počeo da opisujem jednu ovakvu igru? Ovo pitanje sebi postavljam zato što ne mislim da ovo što se prikazuje na mom televizoru jeste igra. Ona ima odlike igre, ali ako me X-Files nečemu naučio to je "trust no one" ili ne veruj nikome (ničemu). Odlike koje OVO deli sa igrama jesu: dolazi na CD-u, ima ime, ima autora/izdavača, radi kada se stavi u PS. I ništa sem toga.



Pretpostavljam da su Microids (firma sa ne baš slavnom prošlošću u izdavanju PS igara), hteli da imaju svog predstavnika u crtać karting žanru igara. Kako je ovaj žanr pretrpan pretežno đubretom, sa po nekim draguljem sakrivenim duboko, tema i nije toliko bitna, jer su sve već iskorišćene (moj favorit su Penzionerski klub mesne zajednice Ž.J. Španac - karting). Microids izabraše monstrume. Tu su vampir, frankenštajn, bundevar (onaj sa bundeva glavom), i svi ostali mediokriteti od čudovišta, bez ikakvog specijalnog karaktera (a to je već negativan uspeh, otuđiti čudovišta od njihovog karaktera, jer on i jeste ono što ih čini čudovištima). OVO ima i uvodni film, koji i nije loš, a špica autora imena je interaktivna, a to je nešto što ja uvek pozdravljam.

Klasičan izbor modova je ponuđen, nakon čega sledi izbor lika. Do sada OVO ima spoljašnje karakteristike igre. Moja prva trka počinje. Upravljanje je malo teže, ali ništa na šta se čovek ne da navići kada nauči stazu. Oružja ima povremeno, vrlo uobičajenih, i krajnje beskorisnih jer su me svi već ostavili skoro ceo krug iza sebe. Stižem šesti od šest. Dobro, to je prva trka. Sada već znam stazu, druga će biti bolja. Puste želje, opet sam šesti, iako stazu znam na pamet, sa pet krugova po trci. Sledeću trku koristim da nađem prečice. Možda je u tome fora. Ma ne, nema prečica. Onda pribežem očaju koji igrači koji nisu dobri u nekoj igri dobro znaju. Trka kreće, ja se jedan krug nadmećem sa kompjuterom, držeći šesto mesto (kao i obično), a onda obrćem i idem suprotnim pravcem. Nisam prešao ni jednu krivinu, kad eto lidera. Tokom jednog kruga on me je praktično sustigao. Tu sam shvatio koliko je ovo besmisleno.



Jedino što mi je ostalo je da razmislim - da li ću OVO oceniti kao pokušaj ili kao igru. Da li biti milostiv ili zao. Poštovani čitaoci, biću zao i omogućiti vam da vidite prve četiri ništice u Bonusu.



1 igrač
Memorijska kartica 1 blok
Analogni kontroler

Ime: Monster Racer
Izdavač: Microids
Sistem: PAL
Žanr: Trke Čudovišta

PlayStation



Astérix MEGA MADNESS

Miroslav Đorđević



Evo još jedne igre o ljudima koji se ne plaše ničega... osim da im nebo ne padne na glavu. Asteriks, Obeliks i družina će još jednom na našem voljenom PlayStation-u zabavljati decu svih uzrasta u mnoštvu mini-igara upakovanih u Asterix Mega Madness.

Startovao sam igru sa priličnom dozom pesimizma, očekujući prosečnu igru.

Razlog za to je činjenica da je strip (i crtać rađen po stripu) Asteriks u samom vrhu najeksploatisanijih tema za pravljenje video igara, veoma blizu Maria i Star Wars-a, kojim nas Lucas Arts non-stop bombarduje. A svi znamo da ukoliko je nešto toliko korišćeno, nema mesta za novotarije, iz čega logično proizilazi bezvezna igra. Na moje iznenađenje ovde to nije slučaj, već je u pitanju sasvim pristojna ostvarenje u stilu Bishi Bashi-ja. Od samog početka, to jest intro-a, igra prilično obećava. Uvod je u formi crtanog filma, propraćenog komentatorom koji će vam objasniti šta treba da uradite kako biste igru uspešno priveli kraju. Reč je o takmičenju za najhrabrijeg, najsposobnijeg (bla,bla) meštana koji mora da se dokaže u mnoštvu zadataka. Ko osvoji najveći broj poena dobija to laskavo priznanje, a vi dobijate moralnu satisfakciju jer ste još jednu igru izgurali do kraja. Sve te mini igrice (ima ih petnaestak) su sortitane u četiri grupe, nalik nivoima u Super Mariu, pa ćete morati prvo da kompletirate sve igrice iz prve grupe, kako biste otključali drugu itd.





Svi ti modovi su veoma zanimljivi i raznovrsni i svi su u skladu sa stripom. Zabavljaćete se tamaneći veprove u šumi, uništavajući rimske logore, a kada se umorite i ogladnite možete se oprobati u takmičenju - ko može više da pojede. Kada ste završili, nastavite da pucate iz balista, trkate se na štitovima i izvodite ostale vratolomije. Sve to možete učiniti u ulozi Asteriksa, Obeliksa, barda Harmoniksa i još jedne lepe cure čijeg imena na žalost ne mogu da se setim (imajte razumevanja, davno sam ja to čitao). Normalno, u zavisnosti od lika koga odaberete bićete više ili manje uspešni u pojedinim igrama, tako da je Obeliks najbolji kada je reč o ždranju, Asteriks u slučaju da tamanite Rimljane, a Harmoniksa i pomenutu curu kada je reč o stvarima u kojima je potrebna preciznost, na primer pucanje iz baliste. Skoro sve igrice su prilično inventivne i zanimljive, naročito kada se igraju u dvoje, što je moguće učiniti odabiranjem opcije Team Play na glavnom meniju. Takođe postoji varijanta za četiri igrača na dva kontrolera, koju sam sa društvom isprobao i verujte, veoma je zabavno. To funkcioniše tako što jedan igrač koristi kursorske tastere i R dugmiće, a drugi koristi krug, kvadrat, iks i trougao, kao i l dugmiće. Grafika u igri je pristojna 3D, bez mnogo bagova i podrhtavanja. Jedina mana se može uputiti na račun male vidljivosti u delovima igre, gde nalik Crash-u jurcate po nivoima skupljajući sve i svašta. Likovi su lepo nacrtani i isto tako dobro uklopljeni sa podlogom. Dođosmo i do igrivosti koja je po malo problematična. Evo o čemu se radi, pošto su mini-igre veoma raznovrsne, ona varira od izvrsne (mod sa ždranjem) do ispod prosečne u gore navedenom modu, koji poseća na Crash-a. Muzika i zvuk zadovoljavaju.





Šta drugo na kraju reći, osim preporuke da svi mlađi igrači koji vole Asteriksa nabave ovaj naslov, koji stvarno garantuje dobru zabavu. Dakle, kontrolere u ruke, pa juriš na Rimljane!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.5	4.0	4.0	4.0	84%

1 igrač

Memorijska kartica 2 bloka

Ime: Asterix Mega Madness
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Platforma

PlayStation

Miloš Marković

WDL World Destruction League WarJetz



Godina je 2263-ća, ljudska rasa više nije mogla da trpi kriminal koji se sve više proširio po ulicama svetskih metropola. Vlada je u to ime organizovala poseban vid takmičenja u vidu smanjenja kriminala. WDL ili World destruction League predstavlja masovno okupljanje svih "bandi" (da ne kažem klanova), i njihovo međusobno obračunavanje. Pametne čike u crnim odelima su za mesto obračuna izabrale vazdušna prostranstva (kako bi kriminal prešao sa zemlje u vazduh). Nagrada za pobednika je neprocenjiva. Sve bande širom sveta se okupljaju na posebno izgrađenim arenama za borbu, ne bi li saznali koja je banda najbolja na svetu. Da bi se stvari malo zakomplikovale, i dobri momci u plavom su odlučili da i oni umešaju prste u ovom vidu takmičenja. WDL više nije samo borba između bandi, već i način života prosečnog čoveka. Takmičenje traje 6 meseci i održava se jednom u 2 godine. Za to vreme pobednik uživa u svim prednostima, a onda obično se pojavi neka jača banda i pomrsi planove pobedniku. Način izvođenja je urađen poput onog u Twisted Metal-u, jedino što se ne krećete po površini zemlje već letite kroz vazduh. Vozila su urađena po ugledu na najbolje avione iz 21-og veka, doduše sa "malim" modifikacijama. Ukoliko poželite možete se i provozati i u F 117 A, čuvenom avionu koji ima i "stealth" tehnologiju. Naravno, ove letelice su lošije u odnosu na one koje otvarate prelaskom nivoa. Arena, da ne kažem nivoa, ima oko 25 i smeštene su "iznad" čuvenih gradova (New York, Chicago, Paris...), a površina istih varira od vrlo malih do ogromnih. Broj protivnika varira u zavisnosti od površine. Tako se u areni mogu naći samo dva protivnika ili čak 10 mrskih neprijatelja. Modova za igru ima pregršt, a pomenuću samo neke. Za ambiciozne, tu je Arcad mod, koji ustvari predstavlja samu suštinu takmičenja - tj. Death mach. Time attack mod predstavlja mod u kojem za određeno vreme morate uništiti određeni broj meta. Tu je i Practice mod u kojem se vežbate na protivnicima koji vas ne mogu uništiti. Ostale modove otkrijte i sami.



Sistem upravljanja letelicom je preuzet iz igre Ace Combat. Dakle, najjednostavniji vid kontrole, doduše sa malim modifikacijama. Ustvari kada se malo bolje pogleda, komandni interfejs je kombinacija onog iz Ace-a i Twisted Metal-a. Uz pomoć L1 i R1 menjate oružja, a sa L2 i R2 pogled (koji može biti za bombardovanje i za blisku borbu). Kada sam već pomenuo oružja, red bi bio da kažem reč-dve o istim. Postoje dve velike grupe u koje su svrstana sva oružja. U prvoj se nalaze bombe, i to čak 9 različitih vrsta (visoko eksplozivne, prateće, nuklearne, ledene...). U drugu grupu spadaju svi mogući power up-ovi koji u zavisnosti od namene mogu naneti više ili manje štete. U ovoj grupi se nalazi i neophodni novac. On služi za popravku, kao i za unapređivanje štitova i ubojitosti oružja. Sve se može unaprediti do trećeg nivoa, međutim, problem je skupiti dovoljno novca. Modifikacije su vidne ili preciznije ako unapredite topove oni će se jasno videti na vašoj letelici. Nišanjenje je neznatno lošije u odnosu na ono u Twisted metalu, jer sada morate da nišanite po svim osama. Posebno obratite protivnike koji vam dolaze ispod. Ukoliko vam je ovo teško možete pokupiti power up koji vam automatski nišani ili možete unaprediti sistem nišanjenja na poluautomatsko.





Vizuelno, igra me nije oduševila, mada ima zaista lepo odrađene svetlosne efekte. Na prvi, a i drugi) pogled sve izgleda mutno i kockasto. Da li to 3DO mora da zaposli nove grafičare? Ako niste primetili gotovo sve igre koje su izašle i gore pomenute firme grafički izgledaju loše. Međutim zvuk me je, na divno čudo iznenadio. Da sada ne bi nadugačko i naširoko pričao o zvuku, reći ću samo to da "zvuči" odlično. Sve ukupno gledano, jedna jako fina igra koja može pružiti dosta sati zabave.

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenim diskovima

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.0	4.0	4.5

79%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: WDL: War Jetz
Izdavač: 3DO
Sistem: PAL
Žanr: Pucačina

PlayStation

Satori Jo

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



Sledeća igra iz Tony Hawk serijala nije skejtbord naslov, već za temu ima BMX u smislu ekstremnog sporta. Ako se pitate kako je ovo sledeća u nizu Tony igara, objašnjenje je sledeće: Mat Hoffman's Pro BMX koristi endžin igre Tony Hawk 2, ali prilagođen fizici i osećaju koji BMX pruža u odnosu na skejtbord. E, ovde i leži glavni problem ove igre - u pitanju je BMX, a ne skejtbord.

Zbog čega bi ovo bio problem? Zbog toga što naviknuti ili bolje rečeno, razmaženi Tonyjevim igrama, kao igrači očekujemo upravljanje koje se ne oseća i koje se ni jednog trenutka ne bori sa igračem, mogućnost da iz starta izvedemo mnogo neverovatnih poteza, iako ne znamo šta radimo, a da kako vreme prolazi izvodimo još više još neverovatnijih poteza. To Matova igra ne nudi dovoljno. Najviše je to do razlike u fizici između skejtborda i BMXa. Skejtbord dozvoljava mnogo veću slobodu i trikova, ali i slobodu u kretanju. BMX će često stati tamo gde bi skejt samo produžio.

Ova igra čini mi se mnogo više želi da bude realna u trikovima koje igrač izvodi, ali i u načinu na koji se izvode. Ako bicikl nije apsolutno pravilno postavljen kada se prizemljujete, pašćete. Ovo ne važi samo kada dolećete iz trikova, to važi i kada prelazite sa jedne površine na drugu, recimo sa rampe na brdašce iza - ako ne skočite, pašćete; ili ako samo držite pedalanje i pređete preko male hrpe zemlje na inače ravnoj površini, bajs neće nastaviti pravo, već će hrpu shvatiti kao skok, a vaše držanje na gore kao okret, posle čega naravno, padate. Ovo je doza realnosti nepotrebna ovakvoj jednoj igri. I grindovi pored dobrog zaleta, neće dozvoliti da putujete baš mnogo na strmim ivicama na gore. I vrlo često mi se desilo, da idući iz jednog trika u drugi, igra to ne shvati kao kombo, već počne novi trik, smanjujući tako rezultat. Sve ovo smanjuje zabavu koju dobijate, čineći da se sve vreme borite protiv igre, a ne protiv zadataka koji su postavljeni na nivou.





Kad sam već kod zadataka, i oni nisu ništa specijalno, što je rezultat koliko restriktivne fizike, toliko i neinspirativnog dizajna samih nivoa. Oni jesu jako veliki, ali ne pružaju dovoljno mogućnosti za spajanje trikova, ali ni za otkrivanje mesta gde možete uraditi trikove, koja nisu očigledna na prvo igranje. Mat očigledno nije bio dovoljno uključen u dizajn nivoa ili nije toliko inspirisan koliko je to Tony bio.



Svi problemi, koji opterećuju ovu igru, dolaze iz činjenice da je igra prošla kroz tri programerske kuće, na svom putu do igrača, a to obično nije dobar predznak. To je kao da je dete u svom odrastanju prošlo kroz tri psihotične porodice. Ovako odgajana odrasla osoba će biti vrlo zbunjeni psihotik. Tako je i ova igra zbunjena. Zbog svojih obaveza na PS2, originalni programeri Tonyja - Neversoft su igru prebacili Runecraftu. Sve bi ovo bilo OK, da se misteriozno posle šest meseci kašnjenja u pojavljivanju, u špici igre ne pojavljuju i Shaba Games, autori odličnih i mnogo arkadnijih Grind Session i Freestyle Scooter igara. Mnogo babica - kilavo dete.

Ipak nije sve tako loše. Grafika u igri je odlična, nivoi su veliki i daleko se prostiru sa velikom vidljivošću. Naravno tu je i muzika, fantastično odabrana sa mnogo pesama iz različitih žanrova za svačiji ukus - od punka, preko elektronike do hip hopa. Ponuđeno je desetak profesionalnih BMX-era, različiti BMX-evi na kojima možete namestiti i promeniti sve živo, a kao poslastica tu je i editor nivoa koji omogućava da napravite svoj BMX park, i snimite ga na memorijsku karticu. Ovaj editor je jako detaljan i savršeno lagan za upotrebu, pa povećava značajno dugotrajnost igre.

Meni je najviše smetalo preterano insistiranje na realnosti BMX doživljaja. Mnogo više bi mi odgovaralo arkadnije osećanje u upravljanju i izvođenju trikova, ali mnogima bi se ovo moglo svideti, posebno kada je trend da sve bude što realnije u igrama (sa povećanjem mogućnosti novih konzola). Ako je ovo slučaj sa vama, dodajte još jedan poen oceni za igrivost. Mat Hoffman's Pro BMX neće odueviti, kao što je to bio slučaj sa bilo kojim od Tony Hawk igara. Ali, oni koji žele BMX igru, neće pogrešiti sa Matom. Ona sveukupno nije vrhunska igra, ali je najbolja BMX igra do sada dostupna PS igračima.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	3.5	4.5

83%



Miloš (S)Marković kaže:

U direktnom poređenju sa Dave Mirom, Mat Hofman ima bolju tehničku izvedbu. Ovaj naslov se može okarakterisati kao Tony Hawk na BMX, a razlog je jednostavan - dolaze iz iste firme. Iako u odnosu na DM ima mnogo manje staza, po meni ovaj naslov može da stoji rame uz rame sa gore pomenutim konkurentom. Ako ste u nedoumici i ne znate koji je naslov bolji probajte oba i sami prosudite.

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: **Mat Hoffman's Pro BMX**
Izdavač: **Activision**
Sistem: **PAL**
Žanr: **Vožnja BMX**

PlayStation

Ankica Čukić

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Blast Lacrosse
Izdavač: Acclaim
Sistem: NTSC
Žanr: Lakros

PlayStation

BLAST Lacrosse





Dok se moje drugarice lože na fudbalere i niskoprofilne sportiste - miljenike širokih narodnih masa, ja se ložim na krv i razaranje, smrt i kontakt sportove u koje je uključena enormna količina grubosti. Koji su moji omiljeni sportovi? Isključivo grubi! Od ekstremno brutalnih - UFC, a što se tiče ovih standardizovanih - boks, hokej, pomalo lakros. Šta sad da vam kažem i kako da se postavim, kada moram da vređam sport koji volim zbog igre koja je promašaj? Dobro de, možda nije promašaj, ali je tu, u neposrednoj blizini. Mislim, nije da je igra loša, možda sam ja previše očekivala nakon uvodnih sekvenci koje su prikazale ovaj sport u najboljem svetlu.

Šta je cilj igre? Za sve mlađe naraštaje koji nisu imali prilike da se upoznaju sa istom - u osnovi igra je kao hokej, samo što nema leda, paka, a i štapovi su drugačiji. Doduše, mogli su i sudiju da ubace, ali šta će taj nesretnik na terenu osim da - smeta. U igri je maltene dozvoljeno sve osim nošenja vatrenog oružja (na žalost).

Igra je doduše mnogo potkazala, počev od selekcije timova koja je ograničena na 9 ekipa, pa preko grafike i ugla kamere, sve do adiktivnosti koja krasi igre tipa ISS, NHL, NBA... Grafika je u sportskim simulacijama od presudnog značaja, posebno od kako su u građu novi naraštaji koji shvataju grafiku kao primarnu stvar u igri. Doduše, iako je grafika takva kakva jeste (čitaj - škrbava prim.aut), zvuk je malo iščupao stvari - pomalo promukli glas komentatora koji sve vreme rovaši i potkazuje - Vidi ovu devojčicu... šutiraj kao muško! Ooo, brate, da li je neko zapisao broj tablice tog kamiona? Bomba preko usta, neće se on dići do isteka četvrtine... - i sve ostalo u tom fazonu.

Atmosfera i igrivost su na relativno niskom nivou, što zbog slabe prepoznatljivosti timova, što zbog pogleda na teren, što zbog nerealnih situacija tipa - nisam uspeo da odbranim, jer su svi moji igrači na podu, a niko nema nameru da se ustane (ne menjati ovu rečenicu pod pretnjom smrću prim.aut.)... Ipak, ima tu elemenata kao što su timska igra i ... ma nema pozitivnih elemenata! NE MOGU DA LAŽEM!!! IGRA JE B... NAJGORE VRSTE! NEMOJTE je igrati, NEMOJTE je kupiti, NEMOJTE je gledati, inače rizikujete da se izložite nepotrebnim naletima gneva i razočarenja, da ne kažem GNUŠANJA. Iskušajte je, al' nemoj da bude da vas nisam upozorila...



*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (011/3284-256)** na ustupljenim diskovima*

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	1.5	2.5	2.0	39%

Marko Lambeta

1 - 4 igrača

Multi Tap 1 - 4 igrača

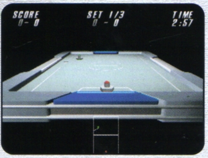
Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

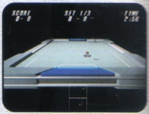
Ime: Table Hockey
Izdavač: D3
Sistem: NTSC
Žanr: Stoni hokej

PlayStation

THE TABLE HOCKEY



Sigurno se pitate šta su nam novo spremila naša kosooka braća sa Dalekog istoka. Table Hockey je jedna od igara iz mamutskog PlayStation serijala - Simple1500, koji (za sad) broji čak 73 naslova. Tu se našlo mesta i za penzionerske discipline: karte, šah, pikado, ali i za fudbal, boks, borbu kečera i naravno stoni hokej.



Pravila stonog hokeja su jednostavna: potrebno je čunjem ugurati pak u protivnički gol. Pa, šta je tu zanimljivo, pitate se Vi?! To sam se i ja pitao sve dok nisam odigrao nekoliko partija Table Hockey-a. Ova na izgled mongoloidna disciplina vrlo je zanimljiva i zarazna, o čemu govori i njena velika popularnost u igraonicama. Možete je igrati protiv kompjutera, čak i sami protiv sebe (?). Ipak, pravi filing pruža jedino igranje u društvu, pa nek' se vidi ko je najbolji vitez hokejaškog stola.

Pored Normal moda tu su i Item mod i Arrange mode. U prvom, napucavanjem raznobojnih blokova skupljate razne dodatke, koji će vam pomoći da lakše date gol ili će vam taj posao otežati. Arrange mod je još zanimljiviji, u njemu se stonohokejaški mečevi odvijaju u borilištima različitih oblika (kružnom, šestougaonom, u obliku skejterske rampe), a koji znatno utiču na putanju paka i sam ishod meča.

Upravljanje čunjevima je jednostavno, a od specijalnih udaraca tu su: ispucavanje paka (O), vraćanje na gol (X) i dizanje čunja u vis (R1).

Tehničke karakteristike Table Hockey-a su očajne, pogotovu zvučni efekti i grafika. Znam ja da su PlayStation su stigle godine, ali legendarni dedica i dalje može da izgura mnogo više. Ne zaboravite da ovo i nisu glavni aduti Table Hockey-a, to je pre svega dobra atmosfera i igračka zaraznost za koju je jedini lek dugotrajno cepanje ove igre.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
2.0	0.5	3.5	4.0	53%



COASTER WORKS

Miloš Marković



Igra Coaster Works predstavlja pokušaj da se ujedine dva žanra. Naime, skoro da su svi čuli za Bulfrogov hit Sim theme park, takođe mnogi od vas obožavaju menadžerske simulacije. E, pa ova igra će vas staviti u ulogu konstruktora i menadžera u isto vreme. Ako se pitate kako, samo nastavite da čitate. Na samom početku moram spomenuti da vas igra ne stavlja u ulogu glavnog baje u parku, već ste Vi čovek koji proizvodi sve moguće sprave za zabavne parkove. Kada zakupite zemlju i osnujete malu manufakturu, počinje i proizvodnja vaših džidžabidža. Sledeće što moram spomenuti, a vrlo je interesantno je način na koji pravite vaš "roler koster". Način pravljenja je u totalnom 3D-u, sa svim aksonometrijskim projekcijama (top, side i front). Bukvalno celo okruženje je kao preuzeto iz 3D Studio Max-a. Međutim, ne brinite, za pravljenje jednog odličnog "tobogana" neće vam trebati onoliko znanja i veštine kao što je potrebno za gore spomenuti program. Princip je vrlo prost, samo je potrebno da na početku igre pogledate mali tutorijal koji sve pokazuje (na žalost ne može se prekinuti, a traje vrlo dugo). Kada se ovo sve završi, dobijate izvesnu svotu novca, koja je predviđena za izgradnju jednog tobogana, i tako sve u krug. Kada budete napravili jedan Roler Coaster, isti se mora podvrgnuti nizu testova, kako bi se otklonile moguće greške. Sledeća jako bitna stvar je marketing. Morate biti svesni činjenice da ste vi "niko i ništa", sve dok se vaši pojedini proizvodi dovoljno ne pročuju. Kasnije će mnoge veće kompanije biti zainteresovane za kupovinu vaših akcija, a da li ćete vi pristati na to, zavisi samo od vašeg materijalnog statusa (ako ste u manjim finansijskim poteškoćama, tražite pozajmicu - ne prodajte akcije). Parkova (zona) ima 8, a svaki se razlikuje po površini, izgledu, količini vodenih površina i zelenila i naravno uzvišenja (popularno nazvanih brda). Na vama je da odredite koje će se sve stvari naći u tom parku jer ste vi koordinator parka. Da bi posao u vašem rudniku novca cvetao, vi morate da kradete ideje od ostalih. To ćete uspeti ako pratite aktuelna događanja i naravno berzu. Svi elementi menadžmenta su ovde zastupljeni, a ako niste bog zna koji menadžer onda ovu igru zaobiđite. Međutim, ako imate dara za menadžment, a niste bog zna kakav konstruktor, ne brinite jer vam je na raspolaganju gomila već napravljenih tobogana koji samo treba da se testiraju.



Dalje se od vas traži uspešna i berićetna markentiška kampanja. Ukoliko se vi, kao pojedinac pokažete kao nezgodan protivnik i vrstan poznavalac materije, dobićete unapređenje koje vam donosi mnogo više zelenih šuškavih novčanica, pa čak i posao u nekoj uspešnijoj kompaniji. Dakle sve je na vama. Korisnički interfejs je zaista lepo osmišljen. Naime, sve što sam gore naveo, od 3D modelovanja, preko izveštaja i praćenja događanja je smešteno u vaš laptop. Takođe je i sve urađeno po uzoru na MAC okruženje. U početku ćete većinom biti u delu za modelovanje, ali kasnije dolazi do prelaska u, po meni zanimljiviji deo. Dakle sve u svemu zaista lepo. Međutim, ako se pitate zašto je ocena ovako niska, evo odgovora. Naime, sve je nekako linearno, i uopšte zbog brojnih ponavljanja (vesti se ponavljaju), igra gubi na igrivosti. Takođe, kada se malo bolje pogleda ni grafika ne izgleda ništa posebno, sasvim prosto i jednostavno (pri tome zaista šareno). Meni je igra dosadila posle nekoliko sati (čitati: sat i po). Međutim, svako ko voli ovakav tip igara, neka posveti malo svoje pažnje ovom naslovu, možda ima nešto više da pruži.

1 igrač

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime: Coaster Works
Izdavač: Xicat Int.
Sistem: NTSC
Žanr: Upravljačka Simulacija

Dreamcast



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	4.0	4.0

70%



Ankica Čukić

Crazy Taxi 2

DECO, JEL VOLITE BRZU VOŽNJU!?!



1 igrač

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime: Crazy Taxi 2
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja Taksija

Dreamcast

Još uvek se sećam prvog momenta kada sam uključila Crazy Taxi i počela da se opasno navlačim. Pored originalne ideje i odlične realizacije, igra je plenila odličnom muzikom i atraktivnom grafikom. Nastavak je daleko bolji, a vi ako ne verujete dami, sačekajte do isteka teksta, pa sami odlučite da li je igra zaslužila da bude nahvaljena.

Polazeći od činjenice da je teško udovoljiti tržištu, valjalo je samo poslušati savete potrošača i sagledati koliku dubinu može da ima ova igra. Sve zavisi isključivo od vas i vremena koje provedete uz ovu igru, jer što više vreme bude odmicalo, vi ćete biti srećniji napretkom i veštinom, navučeniji na igru koja će vas na momente raspaljivati i biti odneseni muzikom Offspringa (još jedna AY AY AY melodija). Sledeći bitan faktor je izvikanost nastavka. Svi očekuju da će nastavak pokušati da se provuče na ime i rezime, pa prilaze nastavcima komercijalnih hitova oprezno, k'o bugarin 'apsu. Ipak, ovoga puta nastavak simboliše kvalitet, a njegova glavna odlika je - nemarna i suluda vožnja, sa što više opasnih situacija i blesavih mušterija u ludom gradu koji kao da ne spava.



Nakon temeljnog razmišljanja, uvedene su neke inovacije, koje su produbile igrački sadržaj i preusmerile igru u totalno drugom smeru.



Samim uvođenjem skoka u igru, omogućilo je sasvim novi igrački aspekt, te proširilo mogućnosti u vožnji i uvelo dosta skraćenica. Sada ćete moći preskakati vozila koja vam se nađu na putu, skakati sa improvizovanih skakaonica "nebu pod oblake" i koristiti krovove kao prečice. Pored toga, neke nove destinacije su takođe ubačene, kao i grupe mušterija.

Za sve koji nisu imali prilike da igraju prethodnika, cilj igre je krajnje jednostavan - kupite ljude na ulici i vozite ih tamo gde žele da idu, s tim da što vi luđe vozite, to će vam biti veća napojnica. Ako stignete brže no što je predodređeno na destinaciju, pored bonus keša dobićete i bonus vreme (a možda i bonus-časopis) i tako produžiti vožnju. Pomenute multi-mušterije morate da vozite na više mesta, obično na različitim stranama grada, ali zato sve ludosti koje izvodite se množe sa brojem putnika u vozilu. Crazy jump je bonus za sve neuobičajene situacije koje izvedete sa skokom, crazy through je kada proletite između dva automobila, a da je bilo "knap", crazy drift kada... ma shvatili ste poentu.

Likovi su apsolutno izmenjani, sada su tu tri muška (Iceman, Hot-D...) i jedan ženski (Cinnamon), svako sa kolima drugačijeg izgleda, ali istih sposobnosti. Možda su mogli da se potrude da naprave autentičan karakter za svakoga od njih, jer ovako svi (osim Icemana, koji je jedini kuler) ostali izgledaju kao da su gutali šarene pilule sreće. U početku će vam biti teško da se snađete pošto su ulice prepune ljudi i raznih vozila, a putnici konstantno malerišu i zvocaju, trudeći se da vam zagorčaju život. Kada uradite nešto opasno što im se sviđa, oni ispuštaju uzvike oduševljenja, a iznad glave im zasvetli novčić sa cifrom, tako da znate da ste nešto uradili kako valja (čitaj - oteli pare pri.aut.). Docnije, kada skapirate koji su putnici profitabilniji i koje se isplati voziti i kada malo provalite gde se šta nalazi u gradu, cifre i napojnice će dostizati bahanalne visine, a vi ćete non-stop biti krcati putnicima.

Iako je izostavljena on-line opcija, možete posetiti home page na Internetu, ali je zato dodat mod Crazy Piramid. To je više kao gomila testova, mini-igara koje će vam pomoći da se izveštite što pre, plus kada ispunite sve kako valja, dobijate mapu grada. Mnoge igre su duhovite, proverite svaku od njih i bićete prezadovoljni. Još uvek niste uvereni da je igra fenomenalna?

Pored lude piramide, tu je još i slobodna vožnja, i modovi Around Apple i Small Apple. Razlika je, dakako u veličini nivoa, a kada odaberete koji ćete mod da igrate od ova dva ponuđena, birate da li ćete da igrate po standardnim pravilima (možete da produžujete vreme koje vam je na raspolaganju ako dobro vozite sve vreme) ili da odaberete koliko vremenski želite da taksirate. Grad se sastoji od tri velike celine, a u Small Apple modu, iako su tri reona grada dostupna, mnogo su manji i više povezani.

Sama grafika nije drastično menjana. Stvari su malo doterane, a kamera je tako postavljena da je perspektiva znatno šira. Ovim se dobila veća preglednost, koja je od velikog značaja u igri ovog tipa. Što bolje vidite drum i vozila na njemu, to su vam veće šanse za ostvarivanje velikog kapitala.





otimanje novca od putnika i podlog "nakucavanja" taksimetra (u čemu su domaći taksisti neprikosnoveni šampioni, što zemlje, što sveta). Doduše, to što nije menjana ne utiče drastično na ocenu, pošto je ipak grafika odlična. Sve je realizovano maltene perfektno, bogato i sa mnogo detalja, pregledno, funkcionalno i šljaštavo.

Zvuk je odličan, i što se tiče efekata i što se tiče muzike. Offspring i Methods of Mayhem su se pozabavili muzičkim numerama, te i tu moram uputiti par reči hvale, mislim - tu, na njihovu adresu. Muzika je ekstremno vesela i pozitivno utiče na mladog taksistu (alo seksi taksi prim.aut.), pospešuje vožnju, rast kose i noktiju, uklanja seboreju i perut... Zvučni efekti su i više nego valjani, putnici konstantno nešto blebeću ili paranoišu, gume škripe dok se taru o beton, a novčići zveče kada mušterija plaća (O, brate, ima se, može se. -Jašta bre, KRAMPALO se celo prepodne...). Tu su i zvuci lupnjave i struganja metala karoserije o bankinu/zid/putnički autobus/zgradu, te milozvučni krici raje koja se trudi da ripanjem i đipanjem eskivira haubu, branik i točkove.

Igrivost je veoma velika, nakon samo par partija ćete se navići na komande koje su jednostavne i funkcionalne. Već sam spomenula da se kvalitet vožnje povećava sa uloženim vremenom, tako da zadovoljstvo progresivno narasta, doduše - dokle ne znam, nisam uspela da se "predoziram" igrom i definitivno odustanem od nje.

Atmosfera je nešto sasvim peto. Do sada nisam doživela da članovima redakcije NE smeta neka igra koju sam glasno startovala. Čini se da je sama muzika u stanju da podigne atmosferu, a kada je i urednik došao da se raspituje koja je to igra, znala sam da sam profitirala. U nekim slučajevima će napetost moći da se seče nožem, dok će vas neke situacije izludeti do iznemoglosti (time up dva i po metra pre destinacije, ili nešto u tom fazonu).

Šta još da vam kažem, osim da je Hisao Oguči (jedan od odgovornih za projekat) najavio da se nastavak koji se radi za Xbox već uveliko sprema i da će neke od inovacija (pored smrtne grafike) biti noćna vožnja po gradu i putnici koji se mogu susresti samo povremeno.

Još uvek niste uvereni da je igra odlična? E, pa šta da vam radim... da ne očekujete da ću da vas MOLIM da je igrate? Neću, nije mi u karakteru (niti mi je pisalo u dnevnom horoskopu).

Vi još jednom studiozno pročitajte tekst, pa sami odlučite.



Mir(n)oslav Đorđević kaže:

Dugo iščekivani nastavak izvrsnog Crazy Taxi-ja je konačno stigao i genijalan je isto kao i prethodnik. Sve je sada doterano, ulepšano i jednom rečju idealno da zapalite asfalt Manhetna. Ono što se ističe kao veliki plus je to da su se programeri ovaj put potrudili oko muzike. Dok se vozite uživate u najvećim hitovima Offspring-a, pored odličnih misija i već standardno lepe grafike. Vrline ove igre bih stvarno do sutra mogao da ređam, ali mora se priznati da su tu i tamo načinjene i neke greške, na svu sreću ne preterano ozbiljne. Jedna od njih je i nepostojanje moda za igranje preko mreže, već je prisutna samo opcija za odmeravanje ličnog rekorda sa drugim vlasnicima Dreamcast-a (i ove igre normalno) širom planete.



Ankica Čukić

CMF CONFIDENTIAL MISSION



Srećom, još ima programerskih timova koji se zalažu za nas, mlade igrače željne akcije i adrenalina. Na žalost, malo je takvih, ali je makar utešna činjenica, da su i ti malobrojni, eksperti na svom polju, čemu je verodostojan dokaz upravo ova igra. Osnovni periferijal je, naravno utoka, iako se igra "može" igrati i bez nje. Kažem "može" jer bez pištolja to DEFINITIVNO nije to (znam, probala sam prim.aut.). Ako još kažem da je ovo jedna od nesumnjivo najboljih igara koja je pravljena za pištolj, verujte mi, niti ću lagati, niti ću preterati, ona to jeste.

Doduše, neki elementi su neoriginalni, kao što je zaplet u igri, ali nemojmo sitničariti - bilo da ste u ulozi specijalnog agenta obučenog za rešavanje terorističkih situacija ili senilne bakute koja nosi u svojoj roze torbici "četrdesetčetvorku" i roštilja po zločincima (Stanite, ili će moja majka pripucati prim.aut.) - bitno je da se po nekom roštilja i da se igračima servira donekle verodostojna priča. Svako ko želi nešto više od igara ovakvog tipa ili ne zna di je šupalj ili voli da traži dlaku u jajetu.

Pošto je malo kuća koje bi izdale igru koja koristi zaplet u fazonu bakute i "četrdesetčetvorke" (koja meni deluje daleko interesantnije, zanimljivije, originalnije...), nalazite se u ulozi muško-ženskog tima specijalnih agenata, starog vuka Howarda Gibsona i vruće mačke Jean Clifford. Cilj je pronalaženje i vraćanje operativnog sistema taktičkog satelita ili šta-ti-ja-znam-čega, no naravno, meni je u ovakvoj igri bitnija situacija od cilja.

Po startovanju igre, prvo ćete ugledati pregledan i funkcionalan meni, moći ćete da proverite da li vam je partner adekvatan (u slučaju da imate dva pištolja) i da započnete misiju u modu za jednog ili dva igrača. Posle brifinga i uvodne priče odmah stupate u akciju, prateći jedno malo džiguljigavo prase, knjiški primer bitange i probisveta, puzavog, džgebavog, brkatog prepredenjaka, koji u rukama nosi disk koji vam BAŠ treba. Se-pra počinje da beži, a vi krećete za njim. Prvo će vas oduševiti grafika, a zatim autentičnost situacije, trenutak posle toga ćete biti oduševljeni sitnicama. Moraću da se pozovem na Tarantina i da se apsolutno složim da detalj prodaje priču, pošto u svakoj sekvenci postoji gomila stvari koje možete da zalomite, protrčavaju taoci i civili koje ne smete pogoditi po cenu života, fleke ostaju na svakoj površini koju ste upucali... Neprijatelji iskaču ispred vas u pravom smislu te reči, bacaju se na pod, tu i tamo koriste zaklone, a po meti koja zasvetli oko svakog možete videti da li vas je tek ugledao (zeleno) ili se sprema da zapuca (crveno). Ekran je odlično rešen, veoma je pregledan, svaka sekvenca je priča za sebe, a nivoi iako u malom broju (samo tri) su podeljeni na veliki broj partija i veoma su dugački. Naravno, kao šlag na tortu su ubačeni specijalni događaji, mini-igre koje testiraju različite aspekte vaših sposobnosti (preciznost, brzina pucanja, snalažljivost...), npr. na prvom nivou morate da ispucate kuku sa sajlom u zidni sat koji se nalazi na fasadi zgrade. Ako uspete, odgledaćete animaciju u kojoj agenti klize niz sajlu i uleću kroz prozor. Ako, pak promašite, moraćete da idete dužim putem i da se suočite sa daleko više neprijatelja i opasnosti.

Preciznosti će vam trebati u izobilju, isto tako uzmite neki lakši model pištolja, pošto već pri kraju druge misije nisam mogla da nišanim dobro zbog umora ruku, ipak sam ja curica... Vidim da je vreme da malo krenem u teretanu, dosta sam posećivala streljanu.

Ekran je tako dizajniran da sa leve strane vidite podatke o municiji i da li je vreme da se štolj-pi napuni, u gornjem levom uglu vidite mali indikator koji svetli kada nekog upucate. Ovaj detalj mi se mnogo svideo, pošto možeš da valiraš gde si pogodio neprijatelja i koliko si precizan, a to eliminiše i nesporazum u 2P modu, kada kreće žučna rasprava ko je lika odstrelio i gde ga je roknuo (Madaj, pali šarane, sastavio sam mu tane u čeonu kost, nije primetio kako se smrt bešumno došunjala do njega, sa velikom kosom u ruci. Ti ćeš tako tulav i razrok da budeš tako, tako smrtonosno precizan i neverovatno siguran na okidaču!!). Između ostalog, on će vam pomoći da izvežbate "justice shot", pogodak u ruku u kojoj je oružje, što prouzrokuje automatsko razoružavanje neprijatelja. Doduše, pošto je u pitanju ekstremno negativna ekipa, moj izbor su bili kombo pucnji (ne znam kako drugačije da se izrazim prim.aut.), više sam uživala da sastavim po metak u dvojicu na ekranu, a zatim ostatak šaržera da rafalno stresem u trećeg, a i gotivnije je, jer em što dobijate poene za eliminaciju trojice, em bonus na multiple shots, em kombo od tri neprijatelja... GOTIIIIIIVA! U donjem delu ekrana su podaci o životima, a broj života možete povećati sakupljanjem slova C, M i F.

Sledeća misija ima mnogo interesantnije okruženje, moraćete da oslobodite osobu iz vagona i da je



1 igrač

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime: Confidential Mission
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

Dreamcast



nepovređenu sprovedete u sigurnost. Akcija će se odvijati i u vozu i na vozu, a posebnu dozu oduševljenja izazvala je sekvenca u kojoj viseći naglavačke pucate kroz prozor, a sve vam je obrnuto naopačke. Ako tome dodate i bandite koji snežnim sankama proleću pored voza i praše po vama iz poluautomatskog oružja, atmosfera je na najvišem nivou, a igra oduševljava tim "malim" stvarima (koje kvalitet znače).

Grafika... Hmmmm, jedina reč koja mi pada na pamet je - feeeeeensi. Sve je u adekvatnim tonovima, slika krajnje oštra, smetnje samo za vreme dnevnika RTS-a (u to doba svi preživljavaju smetnje), boje uklopljene, možda su više trebali da ubace roze ili lila, ali šta da se radi...



Zvuk je dobar, odličan, vaistinu prati akciju i dešavanja, muzika pumpa - adrenalin pumpa, muzika kul - atmosfera kul!

Igrovost na enormno elevacioniranim instancama, na najvišem nivou, na neslućenim visinama i nadasve supi-dupi-turbo-tehno-gotiva, naravno ako koristite pištolj, a NIKAKO ako koristite standardni džojped za SDC. U tom slučaju je igrivost mnogo niža.



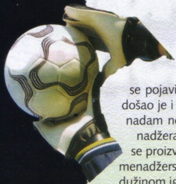
Koristiću jednostavne termine i pri opisu atmosfere - navlaka, adiktivnost, kriza, ponovo i ponovo, malo mi tri nivoa, super al hoću još... Dakle, suma sumarum - pored svih kvaliteta, pozitivnih strana i aspekata, ipak ima mana (priča, dužina...), a to je dovoljno da igra nije savršena, ali je ipak nedvojbeno najbolja u žanru. Ipak, igru preporučujem svima, što na duže, što na kraće staze.

Ako niste razumeli šta sam ovde pokušala da kažem, a vi se žalite da koristim stil pisanja kao Uroš, da razmišljam kao Uroš, da sam vulgarna kao Uroš, Uroš, Uroš, Uroš... Ovaj časopis se bre ne zove UROŠ nego BONUS BREEEEE!!! (krajnje se izvinjavam uredniku i molim da ne odbija od honorara ili bubrega prim.aut.)



Igor Simić

Giant Killers



Bilo je samo pitanje dana kada će se pojaviti menadžerija i za Dreamcast, i evo došao je i taj dan. Pojavila se prva, ali toplo se nadam ne i jedina simulacija fudbalskog menadžera na Dreamcast-u. U stvari ovo i nije pokušaj da se proizvede prava simulacija, već nešto što strašno liči na menadžerske igre, ali ima mnogo veću igrivost, i ne smara dužinom igranja i "mamutskim" partijama koje će vaše fudbalsko znanje uzdići na nivo najvećih fudbalskih stratega današnjice (pogledajte gde je na takvoj listi Đorić). Giant killers je dakle mnogo "brža" menadžerija u odnosu na one sa kojima smo imali prilike da se susretnemo do sada, i nekako manje kompleksna i obimna ... ima sve, ali kao da nešto nedostaje... ne znam kako, ali "naložiti" se na ovu igru i nije tako lako, jednostavno tempo koji je sada ubrzan "ubija" onu želju za pobedom koju u vama budi LMA i tera vas da igrate još, i još, i još ...





Da ne bismo predaleko otišli u razmatranju "nevidljivog" nedostatka Giant Killers-a krenućemo lagano sa ukazivanjem na konkretne mane i vrline ove igre. Intro je na mestu i vidi se da je stara dobra škola još uvek u "modi", jer nema ničeg lepšeg nego kada igru započnete doooobrim introom koji će "by the way" po malo zagolicati maštu igrača (obraćam se proizvođačima new wawe-a koji sve što vredi "strpaju" u igru, a igra je već dovoljno dobra da joj intro ne treba). Da, da... intro, pa intro nije loš, dapače, u njemu su prikazani neki od pikantnih momenata ostrvskog i svetskog fudbala, ali ostaje nerazjašnjena enigma oko lopte koja je u stvari SVITAC!? Da, lopta je iz meni (a verovatno i drugima) potpuno nepoznatog razloga predstavljena svetlećom tačkom koju fudbaleri šalju u gol... Možda je metafora povezana sa energijom ili su hteli da pokažu daaaa... Bilo kako bilo, intro je dobar, vrlo dobar, samo u sebi krije enigmu svetleće lopte (razrešenje ove enigme verovatno će u dalekoj budućnosti rešiti opstanak ljudske rase na ovoj planeti ili nešto slično, ali DOSTA O TOME !) i podsetiće vas na dane kada je bilo moguće da i Everton osvoji FA kup. Posle introa ponuđen vam je izbor od 3 nivoa - Easy, Medium i Hard (a šta drugo?). Zatim je pred vama izbor tima u kome ćete "gazdovati" i moguće je odabrati bilo koji tim iz profesionalnih fudbalskih liga u Engleskoj (Vauxall konferencija je takođe tu), sa svim tačnim podacima o stadionima, najvećim transferima klubova, bivšim uspesima vezanim za imena klubova od kojih neki postoje već 100-nak godina, a nisu nikada igrali u Premier League-u (kada pogledam Engleze utešim se činjenicom da Voždovac nije najgori fudbalski klub na planeti), a ponekad možete videti i imena igrača koji su svoju karijeru "uklesali" u istoriju nekog od klubova. Main screen je maksimalno uprošćen kao i sve u ovoj igri, i verovatno ćete pokušati da pronađete još opcija, ikona ili tome sličnih "začkoljica" kojima se "hranimo" igrajući igre ovog tipa, ali ... NEMA. Ljudi su hteli da naprave menadžeriju koju je maksimalno lako kontrolisati i baš to su i postigli. Sve u ovoj igri, od samog početka, maksimalno je uprošćeno, i to je, verovatno, ono što vas na neki način odvaja od dobre atmosfere koju je SEGA tim mogao da proizvede, samo je bilo potrebno maaalkice zakomplikovati igru i pružiti igraču više prilika da pogreši. Muzika koja "piči" za vreme igre u pozadini je odlična, a pozadinske slike su sjajne, kolega (s)Marković bi na ovom mestu konstatovao da su odlično ukomponovane sa bojama koje su takođe pozadina, a ja mu se moram ovom prilikom pridružiti i reći da vas od ovolikih slova (Konačno!!!) i smirujućih boja i muzike verovatno nikada neće boleti glava, ili još gore oči, kao što je to bio slučaj sa EA-ovim fudbalskim menadžerijama. Odigravanje meča je nešto u čemu je SEGA tim potpuno podbacio, jer poteze vaših pulena ovoga puta nećete moći da vidite na terenu, već ćete njima upravljati samo kroz prizmu statistike, odnosno kroz reči komentatora koje su ispisane na ekranu. Dakle nije moguće ostaviti igrača u igri ako ste primetili da on u prvom poluvremenu nije dao sve od sebe, pa u nastavku očekujete nešto više, iz prostog razloga što NE VIDITE njegovo ponašanje na terenu. Veliki minus za SEGA Sports, ali donekle se ovako nešto i može očekivati od "Amera" koji su fudbalom počeli da se bave tek u poslednjih 15-tak godina. Biće vam potrebno čak 200 VMU blokova za snimanje pozicije i puno sreće prilikom igranja ove igre, jer sa istom postavom protiv istog protivnika ponavljajući meč nekoliko puta možete doživeti ubedljiv poraz, poraz na jedvite jade, pobedu kroz iglene uši, pobedu za pamćenje ili nerešen rezultat što nas dovodi do zaključka da postavka tima, strategija i sve najvažnije stvari u jednoj menadžeriji ovoga puta nisu toliko bitne za ishod mečeva koje igrate.



Generalni rezime - dobra šminka, stara tema, malo novina i zanemarene najbitnije stavke u menadžerskoj igri = Giant killers. Nije tol'ko loše, probajte.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.5	4.5	3.0	70%

1 igrač

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: Giant Killers
Izdavač: IO Production
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Fudbal Menadžer

Dreamcast

Miroslav Đorđević

E.O.S.
exhibition of speed





U poslednje vreme sve zastupljeniji žanr za Dreamcast, simulacija vožnje, dobio je još jedan kvalitetan naslov, koji će sigurno steći popriličan broj fanova. Exibition of speed je igra svakako vredna pažnje, iako ne donosi ništa revolucionarno, već samo stare stvari doterane i ulepšane kako bi igraču pružile potpun ugođaj.

Teško je reći da li je ova igra zapravo prava simulacija ili arkada, jer ona poseduje elemente i jednog i drugog. Što je u tome da je oko arkadne srži (gameplay) naneto nešto simulacijske šminke oko budženja kola novim delovima i štelovanja motora, tako da je dobijena kombinacija pun pogodak. No, da krenemo redom...

Na samom početku možete se odlučiti za quick race ili trophy mod igranja, a ukoliko imate pristup internetu, i on line okršaj. Quick race je, kao što mu i samo ime kaže, veoma brz i jednostavan: pokupiš kola, odabereš stazu i uživancija počinje, dok je trophy mod, nešto nalik Gran Turismo modu u istoimenoj igri, za igrače sladokusce, koji vole da prodaju i kupuju kola, nove delove i sve drugo što je potrebno kako biste vašu mašinu pogurali brže, to jest obezbedili sebi bolji plasman. Normalno, tu je i mod za više igrača, kao i detaljne opcije preko kojih možete konfigurisati igru onako kako to vama odgovara.

Broj automobila koji vam je na početku dostupan je istinski impozantan: čak dvadeset detaljno modeliranih makina.





Ukoliko ste se odlučili za trophy mod nećete moći sva kola odmah na početku da provozate, jer je većina preskupa za vaš skroman budžet. Dakle, poželjno je primeniti strategiju iz sličnih igara: kupite prvo skromnija kola, pobedite u trci i tako sakupite pare koje možete iskristiti za kupovinu novih kola ili budženje starih, kako vam volja. Za razliku od ovoga u quick race-u su vam odmah dostupna sva kola, što će zadovoljiti mlađe i nestrpljive igrače kojima je gore opisan sistem igranja previše naporan. Takođe treba izabrati i nekog od poprilično broja likova koji će upravljati vašim vozilom. Izbor staza je prilično veliki, ali tu moram tvorcima igre uputiti male zamerke na račun sličnosti pojedinih staza. Zapravo postoji svega nekoliko različitih staza dok je sve ostalo u stvari varijacija na istu temu.

Tehnički je sve solidno rešeno, mada tu i tamo ima sitnijih propusta, to jest bagovitosti. Kola su perfektno modelirana, a po lepoti se naročito ističe izvrsno animirani vozač, kod koga se jasno vidi kako menja brzine, okreće volan i slično. Nešto lošije su realizovane staze, pa zbog povremenog docrtavanja i podrhtavanja poligona ume da bude narušen inače impozantan vizuelan doživljaj. Pojedine staze obiluju zaista velikim brojem detalja, koji na svu sreću ne uzrokuju ni najmanji pad frame-rate, to jest seckanja i usporavanja. Jedan od detalja koji bi izdvojio su vozovi na mapi u kojoj se vozi po pruzi (da, da, dobro ste pročitali Dodge viper krljate po pruzi!) koji su zaista, ali zaista lepo nacrtani i to u pokretu. Kada završite sa svojim vratolomijama, možete uživati u pristojnom replay-u.

Što se tiče komandi i njihovog odaziva one su u nedostatku boljeg izraza specifične. Ne samo što je raspored tastera čudan (mada moram priznati sve češći na Dreamcast-u), nego što kola nekako čudno reaguju u krivini. Pri skretanju se do određene mere čini da je ono grubo (NFS), a onda odjednom postaje preoštro. Ne znam da li da ovo nazovem manom igre ili ne, ali vam je u svakom slučaju potrebno navikavanje.

Exibition of speed je sasvim OK igra i preporučujem je svima koji vole ovakav tip vožnji, a pritom imaju i Dreamcast.



Miloš (S)Marković kaže:

Ispod imena E.O.S krije se jedna jako "fina" igra. U pitanju je trka, ali ne obična.
Kao i u Need For Speed-u, ovde postoji novac. Sa njim možete da kupujete i prodajete kola, kao i da ista unapređujete. Po meni je igra sasvim solidna i zaslužuje vašu pažnju. Ako ste početnik, u ovoj igri ćete se snaći, jer je nivo težine jako lepo odmeren. Fizika je maximalno ispoštovana, i to daje veliki plus igri. Sve u svemu probajte, nećete se pokajati.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	3.5	4.5	86%

1 - 4 igrača

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime: EOS Exibition of Speed
Izdavač: Titus
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Trke

Dreamcast

Satori Jo



Pokémon Puzzle League



U stilu koji je postao glavna odlika firme Nintendo, ideje za igre nikad ne izumiru, već samo menjaju konzole, bivaju igračke osavremenjene onim što tehnologija u tom trenutku dopušta, i često uklopljene u marketinšku kampanju koja trenutno traje. Istorija teme ovog teksta je ovakva: SNES Tetris Attack + Pokemon manija + N64 = Pokemon Puzzle League. Ako je ovo zvučalo cinično, stekli ste dobar utisak. Tako je bilo dok igru nisam uhvatio u ruke. Onda se svaki cinizam izgubio i opet sam se podsetio zašto je Nintendo uspeo da odoli svim problemima i da već dvadesetak godina bude jedan od velikih igrača na polju interaktivne zabave. U pitanju je igrivost i jednostavnost osnovne ideje igre, a posebno dubina igrivosti koja se stiče sa vremenom provedenim u igri i otvaranjem novih tehnika sticanjem većeg iskustva. I pod ovim ne mislim da prosto dobijate nove sposobnosti kako prelazite nivoe, već da je sve tu, dostupno igraču na početku, samo što on to još uvek ne zna. Ali, naučiće. To je ono što karakteriše sve igre koje je Nintendo potpisao kao autor, pa i ovu.

Oni koji su primetili reč Tetris malo ranije u tekstu, imaju dobru moć zapažanja bitnih informacija. Igra je slična Tetrisu, ali komadi ne padaju odozgo već pune polje igranja odozdo. Tri ili više identičnih blokova će se poništiti, ali samo oni koji stoje u nizu, bilo horizontalno ili vertikalno. Da bih pojasnio, ovo znači da tri vatre vertikalno, sa jednom horizontalno iznad njih, znači da će nestati samo tri verikalne vatre, a ne sve. To takođe znači da je zbog toga igra mnogo teža, ali i da će oni koji umeju brzo da kombinuju biti višestruko nagrađeni. Pošto ništa ne pada sa neba, igrač upravlja kurzorom koji obuhvata dva bloka, kojima može samo horizontalno da promeni mesto. I to je sve - tako se prave kombinacije od po najmanje tri bloka, ali i više njih. Pošto su blokovi na polju poređani na početku uniformno, ali kako ih poništavate, vrh postaje neravnomeran, promenivši polje bloku, kada do njega nema ničega do praznog prostora, čini da on padne na vrh susednog reda.





Umešnost, ali i umetnost igranja ove igre je u kombinovanju blokova da se naprave kombinacije više različitih boja u istom trenutku ili da učinite da poništavanjem jedne serije blokova, koji ostavljaju prazan prostor, padajući blokovi stvore novi niz koji se dalje poništi. Više od tri bloka koji se poništavaju čine lanac, a poništavanje blokova iz pada čini kombinaciju. To je sve od tehnika igranja. Najbolje je naravno ako uspete ove dve tehnike da izvedete u istom potezu. Onda ste pravi majstor.

Da malo zakomplikuje stvari, polje se neprestano puni blokovima odozdo, i to sve većom brzinom na višim nivoima. Ako igrate protiv nekog lika (bilo kompjutera ili živog igrača), dobijaćete i blokove odozgo, kada protivnik izvede bilo lanac ili kombinaciju.



Polje za igru može biti standardno 2D - običan pravougaonik na ekranu ili 3D, gde je polje u stvari cilindar, a blokovi su na površini tog cilindra. Cilj je u svakom slučaju isti. Modova ima mnoštvo - posebno kada se setimo da je ovo Pokemon igra. Tu su neprestana igra, dva ljudska igrača, protiv kompjutera (glavni mod), protiv vremena i mozgalica mod (gde je zadata situacija na polju i broj poteza, a igrač za što kraće vreme treba da shvati kako da sve blokove poništi sa dozvoljenim brojem poteza).



Razumljivo, grafika je standardno funkcionalna za ono što je u suštini dvodimenzionalna igra, ali korišćenje Pokemon likova joj daje karakter, i grafički i zvučno. Ono što impresionira je da su u igru uključeni inserti iz Pokemon crtane serije, potpuno FMV (potpuni video snimci), i to odličnog kvaliteta, za šta sam ja mislio da je ova konzola praktično nesposobna. Kvalitetni zvučni semplovi iz crtane serije zaokružuju Pokemon atmosferu.

Znam da većina čitalaca neće biti oduševljena onim što je pročitala, ali ljubitelji puzzle igara, kao i oni koji vole da igraju protiv živih protivnika će teško naći adekvatniju i kvalitetniju igru. Dovoljno je probati je, da se čovek potpuno zarazi, a za one sa SNES Tetris Attack iskustvom samo da se podsete. Konačno, evo i razloga da me mlađani čitaoci opet kude što ne dajem igrama po njima odgovarajuće ocene, ne shvatajući da je grafika najmanje bitna u suštinskom odlučivanju kvaliteta igre.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	5.0	5.0	89%

1-2 Igrača istovremeno

Dizajnirano za N64 Kontroler Pak

Ime: Pokemon Puzzle League
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Puzzle

NINTENDO64



Gradimir Joksimović

The Simpsons Night of The Living Treehouse of Horror



Junaci trenutno najpopularnije crtane serije na našim prostorima pojavili su se kao glavni akteri nove igre, kompanije THQ. Radi se o duhovitoj platformici dosta dobrog dizajna, ali i sa nekoliko omaški.

Izvođenje je 2D skrolojuće, što je uobičajeno za ovaj tip igara. Svaki nivo igre obrađuje po neku horor temu u kojoj glavnu ulogu tumači neko iz porodice Simpson (ako pratite seriju, igra će vas podsetiti na specijalna izdanja za praznik Noć veštica). Na početku, kontrolisaćete Barta koji treba da spasi svoje štrokavo kuće iz uklete kuće. Na drugom nivou štafetu preuzima mala Megi, koja pretvorena u muvu treba da ugrabi čip koji će joj omogućiti da se vrati u prvobitni oblik. Na trećem nivou zvezda je Mardž, koja s opasnom pucaljkom u rukama čisti komšiluk od zombija, a na kraju i od pomahnitalog klovna Krastija. Sledi Homer, u akciji koja se odvija po zamku gospodina Bernsa, a za njim Lisa, koja oslobađa decu zatočenu u školi. Homer se pojavljuje još u dve epizode, kao robot i poludeli majmun King-Homer, koji u stilu igre Rampage rastura sve šta mu padne šaka. Sve u svemu, biće dosta zabave.





Igra je prilično teška i sigurno je nećete završiti u toku jednog dana. Prvih nekoliko nivoa su sjajno osmišljeni, dok ostali predstavljaju samo varijacije na temu, tako da relativno brzo dosade. Dizajn varira od nivoa do nivoa, a najlošiji element je zvuk - tehnički je sasvim prihvatljiv, ali krajnje neinventivan, tako da ćete nakon nekoliko odslušanih "sablasnih" varijacija na osnovnu temu sigurno utišati zvučnik. Grafika je, s druge strane, prilično dobra.



Zaključak je da je Simpsons: Night of the Living Treehouse of Horror po kvalitetu nešto iznad proseka za platformske igre na Game Boyu. Jedini ozbiljniji nedostatak je to što, zbog neujednačenog kvaliteta ne drži pažnju igrača dovoljno dugo.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.5	4.5	3.5

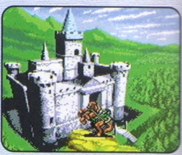
71%

Ime: The Simpsons Night of the Living
Izdavač: THQ
Sistem: PAL
Žanr: Avantura

GB color

Gradimir Joksimović

The Legend of Zelda: Oracle of Ages



Nintendo je svoje dve Legend of Zelda igre najavio kao poslednja vrhunska ostvarenja za ovaj sistem, nakon kojih će glavnu reč preuzeti Game Boy Advance. I zaista, na GBC tržištu trenutno ne postoje igre bolje od Oracle of Ages i Oracle of Seasons, niti će ikad postojati. Ne samo da ove igre uključuju sve najbolje karakteristike referentnog RPG sistema, već su i svi ostali elementi "na mestu" - težina je idealna, dužina takođe, a kompatibilnost potpuna. Ukratko, Oracle igre predstavljaju vrhunac, nešto najbolje što se na ovakvoj konzoli može stvoriti.

Oracle of Ages je nešto složeniji od Seasons varijante, iako ima sličnu priču i odigrava se na gotovo identičnom mestu. Takođe, ove dve igre krasi potpuna međusobna uklopljenost, što treba posebno pohvaliti. Igrački sistem unapređen je brojnim inovativnim rešenjima. Pre svega, tu je magična Harfa, koja će vam omogućiti putovanje kroz hodnike vremena, što je ključni problem za rešenje igre. Tokom igre nalazićete se čas u prošlosti, čas u sadašnjosti, pri čemu će se menjati i mape po kojima se krećete. Savlađujući nove melodije za magičnu Harfu, otkrivaćete deo po deo mape i progresivno slagati igru. Priča koja se pritom sve više razvija i grana, uvlačiće vas nazadrživo, pa se nemojte čuditi ako uz igru provedete više sati "u cugu". Prijatno osveženje, osim Harfe, predstavljaju i drugi dodaci sa specifičnim magičnim moćima. Novinu čine i mistična semena, kojih ima pet vrsta i neophodna su za uspešan završetak avanture.



Što se likova tiče, u igri se pojavljuju gotovo svi stari znanci, od kojih su neki preuzeti i sa Zelda igara na NES konzolama. Igra se sastoji iz osam zamaka sa serijom zagonetki koje se rešavaju parcijalno. Na polovini svakog zamka suočavate se s mini-Glavonjom, a na kraju i sa velikim Glavonjama, s kojima ćete imati više posla.



Legend of Zelda: Oracle of Ages nudi još mnogo toga, kao i sjajne tehničke karakteristike. U svakom slučaju, bili vi ljubitelj Zelda RPG sistema ili ne, ove dve igre svakako morate imati u svojoj kolekciji.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

98%

Ime: The Legends of Zelda: Oracle of Ages
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Avantura

GB color

CART FURY CHAMPIONSHIP RACING

Igor Simić



Sezona u formuli jedan je u punom jeku, dok se njihove kolege iz CART serije u Evropi poznatoj pod imenom Formula Indy polako "zaleću" za izazove koji će ih čekati tokom sledećih meseci. Pričati o šansama McLaren-a da u ovoj sezoni uradi nešto bitnije je suvišno, a izdvojiti još neki tim koji bi se ravnopravno suprotstavio ubedljivom Ferariju u ovom trenutku bilo bi više nego hrabro... eto, još jedna uspešna sezona za "crnog konja" i Mihaela Šumahera (nervira me čovek, pa to ti je!), ali nadam se da će u sledećoj sezoni Williams napraviti pametan potez i iz "propalog" Jaguara dovesti bivšeg šampiona Vilneva, što bi uz dobre Hondine motore (valjda će pristati na ponovnu saradnju) i sjajnog Huana Pabla Montoju bilo dovoljno za zdravu konkurenciju ekipi Ferarija u borbi za titulu. Verovatno poslednja igra u kojoj gore pomenuti H.P. Montoja vozi u CART seriji jeste baš ova - CART Fury.

Pored momka kome se u formuli 1 smeši sjajna karijera (Montoja) imate izbor od još 9 poznatih vozača CART serije, tu su Majkl Andreti (sin poznatog automobiliste Maria i najveći promašaj u ekipi McLarena od kako postoji), Maksimiliano Papis (velilki talenat italijanske loze koji se nikada nije opravdao rezultatima, sva sreća pa u automobilizmu nije zabranjeno korišćenje narkotika, inače bi Maks već odavno bio pod zabranom zbog doping kontrole ha, ha ...), Mark Blandel (naprosto bljesnuo protekle sezone posle čitave decenije tavorenja u Formuli 1 i ekipama poput Minardija, Zaubera, Erouza...) Fitipaldi, Vaser... mogli bismo o svima da ispričamo po nešto





"pikantno", ali ostavićemo da to učini kolega Veljko Petrović prilikom neke od narednih Grand Prix trka (fascinantno znanje kolege Petrovića uvek nas nanovo iznenadi).

No, kada je u pitanju auto-moto sport ne možete, a da ne pomislite na jednu od onih super-talentovanih plavuša koje se uvek motaju na stazi oko nje, mameći uzdahe ljubitelja automobilizma. E, baš takva plavuša čeka vas u glavnom meniju ove igre - zanosna, širokogruda, nasmejana, u crvenom... a pored nje, pa pored nje su opcije, i iako sam fan igara (a ništa manje i zanosnih blondi) moram da vam skrenem pažnju na to da je Midway mislio i na sve one kojima se (kao i meni) više dopala plavuša nego izbor od 4 opcije. Tako se pod opcijom Press room pored ostalih opcija nalazi i Danny Sullivan theater u okviru koje je kratkotrajni film pod nazivom CART Fury girls! Ne dozvolite sebi da propustite sjajan dokumentarac o položaju žene u društvu i nemerljivom učinku žena u automobilizmu... bla ... bla... truć. U svakom slučaju CART Fury girls je nešto što treba odgledati. Pod opcijom Press room krije se još jedna dobra stvar u ovoj igri - Driver bios. Tu su smeštene slike i osnovni podaci svih vozača koji se nalaze u igri, i izdvojeni su njihovi najveći uspesi tokom karijere. Za sve oni koji vole statistike i podatke eto još jednog kutka u kome će moći da uživaju učeći, ovog puta o vozačima CART serije.



Pored Press room-a u glavnom meniju su i Player stats gde su zapisani svi najbolji rezultati koje ste tokom igranja postigli, a naročito je obraćena pažnja na Sub-games i Driving 101. Modovi igranja su raznovrsni i to je sve u cilju toga da vam ova dobra igra nikada ne dosadi, jer je možete igrati na novi način svaki put kada se prihvatite džojstika. Dakle, još jedan razlog da CART Fury imate u svojoj kolekciji. To je jedan, a da li bi pomoglo kada bih vam rekao da je igru moguće igrati u Arcade i Simulation modu, da je grafika odlična, da postoji 17 autentičnih staza na kojima je CART cirkus "postavio svoju šatru", da je zvuk u igri na visokom nivou, kao i to da plavuša u glavnom meniju nije jedina? Pa verovatno bi nekima i to bilo dovoljno, ali igrajući ovu igru shvatićete da su mogućnosti PS 2 ogromne i da uvek može bolje (tome su nas na očiglednim primerima naučili Konami - majstori), jer pozadine u ovoj igri su gotovo savršene, grafički engine je takav da grafika "teče" skoro kao u stvarnosti, kontrola vozila je veoma kompleksna (dobro sad, nije kao da vozite space shuttle) i moguće je polako napredovati u igranju, jer postoje nivoi Easy, Medium, Expert i Difficult svaki put kada poželite da se oprobate u nekoj od vožnji i tiču se vaše kontrole nad vozilom, a same staze na kojima se vozi podeljene su na Easy, Medium, Hard i Expert što vam, nadam se dovoljno govori o tome koliko je vremena potrebno provesti igrajući ovu igru da biste bili prvi u nekoj od trka vozeći Expert stazu na difficult nivou.

Uvek poslušajte savet koji će vam dati trener, jer njegove reči kad-tad postanu istina (obično vam pre nastupa skrene pažnju na vozača koga se treba čuvati zbog incidentnosti ili dobre forme) i čuvajte se delova koji iza takmaca ostaju na stazi. Jedina mana je prokleti boost, jer da njega nema igra bi bila mnoooogo bliža realnosti. Potpuni promašaj!

Ali, sa boost-om ili bez njega CART Fury je dovoljno dobar da ga poželite u svakom trenutku svog slobodnog vremena.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	4.5	5.0	4.5	88%

*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*

Igrača	1 - 2
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	651KB
PlayStation 2	Kompatibilno

Ime: Cart Fury Champ. Racing
Izdavač: Midway
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja

PS2 PlayStation 2



Mihailo Tešić

RED F



Red Faction je podu že najavljivan kao potencijalno velika hit igra (ali suočimo se s jednom činjenicom - koja igra u poslednje vreme NIJE najavljivana kao veliki hit?), stoga sam poskočio na priliku da opet uzmem u svoje znojave ručice Dual Shock 2 i oprobam se (po drugi put) u nekoj FPS (pucačina iz prvog lica, za sve vas zaboravne) igri za konzole. Iako je vreme u kome sam se satirao od Unreal Tournamenta i Quakea II i III (na PC-u, naravno) manje-više odavno prošlo, rekoh sebi: "Možda je vreme da ponovo probaš da igraš neki FPS, ali na konzoli - taman nećeš moći da se žališ kako si se mnogo navikao na tastaturu i miš, pošto dugo nisi ni pipnuo neki FPS na PC-u." Kada sam igrao Unreal Tournament na PS2 zaista mi je najveći problem bio vezan za kontrole. No, polako, polako...



Počnimo od početka. (Uuuu - kakva ideja! Moraću da je patentiram.) Red Faction je, dakle, FPS, a došao nam je iz kompanije Volition, koja nas je radovala serijalom Descent igara - a one garant spadaju među najluđe akcione igre u poslednjih nekoliko godina. Ne spominjem slučajno Descent - Red Faction je izvorno trebalo da bude Descent 4, ali je izgleda usput metastazirao (tome je možda doprinela i očajna prodaja Descenta 3) u ovo što se pred nama nalazi, a koja nema baš mnogo dodirnih tačaka sa svemirskim pucačinama kakve su bile Descent igre.

No, Red Faction se događa u SF miljeu - ali postavka je najsličnija legendarnom filmu Pola Verhovena rađenom po knjizi Filipa K. Dika s Arnoldom Švarcenegerom u glavnoj ulozi. Sad kada sam pokazao koliko sam informisan, reći ću vam koji je film u pitanju - Total Recall, naravno. U igri Red Faction ste u ulozi borca za prava Marsovskih rudara koji su pod opresivnom čizmom zle korporacije itd. itbl. itbla... Po koncepciji igra najviše podseća na Half-Life, pošto se priča stalno razvija kroz igru i mada nije izvanredno zanimljiva - nije ni loša. Izgovor za masovnu destrukciju uopšte nije toliko bitan (mada se ipak mora reći da su momci iz Volitiona prilično uspeli da postignu mračnu i crvenkastu atmosferu marsovske kolonije i manje-više cyberpunk budućnosti). A destrukcija je zaista masovna - tačnije, možete uništavati gotovo SVE što vidite na ekranu - a to osim zlotvora, velikih zlotvora i njihovih šefova uključuje i celokupan enterijer, mašineriju - a bogami i zidove!





Ovakvu feštu uništenja omogućio je Volitonov (revolucionaran, neki bi rekli - ali, pošto revolucija jede svoju decu, mi ćemo se uzdržati od takvih ocena) Geo-Mod engine. Ne možete ni da zamislite o čemu pričam sve dok ne probate i sami ovu igru, ali probajte da mi verujete - zaista je moguće uništiti praktično sve!

I ne samo da je moguće, već je nekad i potrebno. Često ćete morati da postavljate eksplozive na zidove ili da upotrebite neku veliku spravu za bušenje da biste napravili dovoljno veliku rupu u okolini - i nastavili igru. Divota. Ovo naravno ima velikog uticaja na sam koncept igranja - sada imate mnogo



više raznih načina pristupa nego u standardnim FPS-ovima. (Što biste upali kroz vrata kada možete da raznesete zid i iznenadite one koji vas čekaju iza?) A u ovoj igri ćete naletati na sve vrste klanice i borbe - od jurnjave s jednim zlotvorom, preko masovnih borbi (u hodnicima, na platformama i na otvorenom), pa do napucavanja u vozilima! Da, dobro ste čuli - u Red Faction ćete moći i da uskočite u svakakvu mašineriju - od velike tenk-bušilice do podmornice!

Red Faction ima i standardnu split-skrin opciju za dva igrača, sa sve posebnim mapama i opcijama koje su vezane samo za ovaj mod. Deluje jako zanimljivo, ali mi ga nismo probali.. (Tek sam sad shvatio koji smo mentoli - Uroš i ja smo zajedno igrali igru, mogli smo bez frke da probamo... Oh, well...)

Grafika u igri je solidna, taman na nivou ostalih igara za PS2 (mada ja i dalje tvrdim da programeri još uvek nisu uspeli da izvuku ni pola od onoga što im Sonyjevo čedo može pružiti). Uroš i ja smo se oduševljavali teksturama terena,





Igrača	1
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation 2	Kompatibilno

PlayStation 2

Ime: Red Faction
Izdavač: THQ
Sistem: NTSC
Žanr: FPS

ACTION

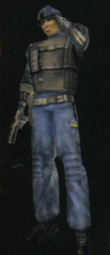


modeli likova i vozila su iznad proseka, efekti eksplozija i osvetljenja takođe. Po pitanju grafike najveća zamerka je voda - ona je prilično ružna (kao i ribice u njoj - ako su to uopšte ribice, pošto baš i ne liče), a efekat pljuskanja vode je očajan. No, dobro - baruoko, iliti biser nepravilnog oblika (je prava lepota). Zvuk je solidan - glasovna gluma malo neuverljiva, ali efekti su baš dobri. (BRUUUM! TRTRTR! DADADADKAKDAKDAK! Kapirate već - nema tu mnogo mudrosti...)

E, za kraj (kao i uvek - da vam ostavim gorak ukus u ustima, hehe) dolazimo do najveće zamerke, za koju Volition baš i nije odgovoran. Kontrole. Možda je u pitanju samo stvar navike, bog zna da sam dugo vremena to tvrdio - ali miš i tastatura su jednostavno prokleto BOLJI za ovakve igre. Tačka. O ovome je već napisano reči i reči, bilioni elektrona su protraćeni, gomile dugmića uporpaštene i hektari amazonske šume potrošeni na rasprave o tome. Ostavljam vam da sami procenite. JA ću ipak reći jedno - Volitionovci su verovatno napravili najbolje moguće kontrole za jedan konzolarni FPS.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	4.0	4.5	82%

*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*





Satori Jo

FUR FIGHTERS
Viggo's Revenge



Ova igra je nastavak nedavno izašle igre za Dreamcast, a pošto je nismo opisivali u časopisu, evo male rekapitulacije: radnja se odvija u svetu punjenih igračaka gde zli general Viggo otima decu iz jednog sela nastanjenog sa šest različitih vrsta punjenih igračaka - životinja. One naravno ne sede skrštenih ruku, već ruke pune najraznovrsnijim i vrlo ubojitim oružjem i kreću u borbu protiv zlog Viggoa i njegove armije punjenih medveda. Naravno, sve se završava Viggovim porazom i slavljem u selu. E, Viggo se opet vratio. Opet je kidnapovao decu iz sela, a sve je deo plana da bi zavladao svetom. Naravno, naših šest junaka opet grabi oružje i kreće da nađe svoju decu i osujeti Viggoa.



Treba naglasiti da ova, kao i prethodna igra, ne uzimaju sebe potpuno ozbiljno, ali ideje koje su uklopljene u nju su zaista vrlo dobre. Ova igra je u biti mešavina platformske igre i pucačine iz trećeg lica. Grafika je potpuno crtaćka, mada malo mračnijeg stila od recimo Diznija ili WB, a sami likovi su poligonalni, ali i cell shaded (tehnika koja se koristi u klasičnoj animaciji: sve što nije pozadina ima crni okvir oko crteža, pa je jasnije uočljiva. Ova tehnika je prvi put iskorišćena u odličnoj Seginoj igri - Jet Grind Radio). Animacija likova je dobra, a naročito su dobre animacije smrti protivnika, gde umesto krvi leti vata za punjenje na sve strane, u vrlo relističnom maniru. Sami glasovi, koji su novitet u ovom nastavku, su ne samo odlični, već i jako britanski akcentovani (Bizzare Creations, koji su autori igre su britanska softverska kuća), svaki sa vrlo prepoznatljivim akcentom i glasom i satima i satima govora u igri.

Igrač na raspolaganju ima šest likova koje vodi kroz igru. Sa kojim god likom da počnete, kroz nivoe ćete morati da se menjate u ostale. Ovo je zbog toga što svaki od likova ima specijalnu sposobnost koja se koristi u nivoima, kao i zbog činjenice da ako želite da spasite bebu jednog od likova, to možete učiniti samo tim i ni jednim drugim likom. Razumljivo, u stilu dobrog dizajna nivoa, i sama beba će biti na mestu do kojeg ćete moći da doprete samo korišćenjem sposobnosti njenog roditelja. Npr. ako je u pitanju beba foka, ona će se nalaziti na kraju serije podvodnih tunela, kroz koje samo foka može da prođe. Sem ovoga, između likova nema nikakve druge razlike i tu najviše mislim na oružje. Njega ima dvadesetak vrsta, istih za sve likove, uključujući i pištolj sa električnim munjama i krava-bacač plamena (ne pitajte). Kao što sam već pomenuo, efekat upotrebe oružja je vrlo realno animiran, pa uz malo mračniju atmosferu nivoa, doprinosi da igra ne odaje utisak da je namenjena deci.

Samo igranje je dovoljno dobro, mada ne i savršeno. Prvo i pre svega, kontrole su malo iznad proseka (znači 3.5). Ovo znači da pri hodanju i pucanju komande reaguju dobro, kada se malo naviknete na raspored na joypadu, ali skokovi i platformski delovi su izuzetno neprecizni. Kamera ima probleme, ali ne toliko da ometa u igranju. Pošto je spoj kamere i komandi u stvari direktno preuzet iz igara tipa FPS (ili pucačina iz prvog lica), komande rade vrlo dobro, znajući koliko su konzole teške da se prilagode ovakvim igrama. Naravno, automatsko nišanjenje jako pomaže, i bez njega bi igra bila totalno neigriva.

Grafika je malkice mračna, ali odgovara atmosferi koju su autori želeli da prenesu. Ne verujem da je ona vrhunac sposobnosti PS 2 konzole, ali sve lepo funkcioniše. Ovde se mora reći i da su nivoi izuzetno veliki, sa velikim prostranstvima kroz koje igrač mora da prođe. Doduše, nema preterano zadataka koje treba izvršiti. Tu su skupljanje beba, nalaženje specijalnog novčića koji vas pušta na sledeći nivo, i skupljanje zlatnih piramida. I to je to, uz naravno dodatno uništavanje svih medveda na koje naletite. Za igranje do četiri igrača (za one sa Multitapom), postoji 15 arena, koje su dobar bonus kada završite glavni mod za jednog igrača. Sa šest svetova i ukupno tridesetak nivoa, završiti glavni avanturistički mod će biti jako dugotrajna rabota, ali i vrlo zabavna. Zvuk je odličan, od raznih efekata, do dugotrajnog govora uklopljenog u igru, koji zaokružuje ceo paket.



Ali posle svega rečenog, igra ipak nije vrhunski zabavno gubljenje vremena. Nešto u njoj fali, i zbog toga sam rekao da iako ideje izgledaju fantastično na papiru, one su u paketu samo dobre. Nemojte se prevariti, ovo je dobra i dugotrajna igra, mešavina žanrova koje je teško smešati, i zbog toga puštam da ocene kažu svoje.



Zahvaljujemo se
CD klubu SHINE (011/3284-256)
na ustupljenom hardware-u i software-u.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	4.0	4.0	4.5	86%



Igrača	1 - 4
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation 2	Kompatibilno

Ime: Fur Fighters: Viggo's Revenge
Izdavač: Acclaim
Sistem: NTSC/PAL
Žanr: Avantura

PlayStation 2



Ankica Čukić



DOA2 HARDCORE

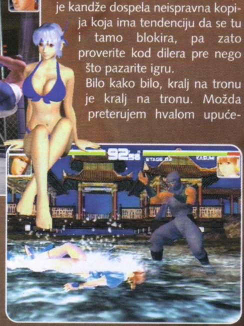
Po onome što sam primetila, postoje dve vrste ljubitelja borilačkih igara. Prvoj grupi pripadaju obožavaoci serijala Dead or Alive, a drugoj "ljubitnici" igre Tekken (kojima i ja pripadam). Sada, kada sam odigrala ovu igru i posvetila joj malo vremena, shvatam zašto ima veliki broj poklonika, ali sam još uverenija u kvalitet i atmosferu Tekkena i shvatam da mi pomenutu ništa neće zameniti bar još neko vreme. Daleko da je igra loša ili ne daj bože dosadna, tu su svi elementi koje jedna igra ovog kalibra mora da poseduje - odlična grafika, dinamična muzika, atmosfera i dovoljan broj poteza, samo tu mi nedostaje nešto... Nedostaje mi realna treća dimenzija, osećaj dubine prostora i brza promena linija kada neprijatelj napada, nedostaje mi bogatstvo poteza jednog Lei-a, perfektni stil Šao-ju, bizarna brutalnost jednog Kinga... Vratimo se nazad i analizirajmo čega tu sve ima - 12 boraca različitih stilova, interesantni nivoi i arene, odlična grafika i nadprosečna atmosfera. Na moju veliku žalost, pored ruke, noge, dugmeta za oslobađanje, i nekih jednostavnijih kombinacija i mešanja već pomenutih tastera, nema one raznovrsnosti i atraktivnosti koju spomenuh. Ne kažem ja da je igra "pusta" u smislu poteza, ima tu i blokova i kontri i otimanja i prelamanje neprijateljske kombinacije udaraca i okretanje njegovih naleta u svoju korist... možda je baš to presudni faktor. Dok Tekken odbija novopridošle igrače svojom kompleksnošću i teškim kombinacijama, sistemima kontri i hvatanja, DOA je malo više user-friendly, te omogućava novajlijama da se brzo adaptiraju i postanu vešti igrači.



Ja cenim kvalitet iznad kvantiteta, jasno je zašto sam se ja opredelila baš za kompleksno, a ne za igrivo.

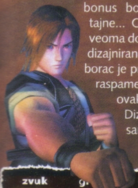
Pored story moda (osnovnog), tu su i timeattack, survival, tag battle, team battle, vs... Pošto su modovi standardni, cenim da vam je svima jasno šta je tu šta i o čemu se radi, a ovoliki broj pomenutih samo je indikator količine vremena koja će vam biti neophodna da sve studiozno proučite i isprobate. Na taj način možda otvorite kog bonus borca, nove kostime za borce, tajne... Grafika je, kako sam spominjala veoma dobra, doduše, neki kostimi su loše dizajnirani, al' ne bih da sitničam. Svaki borac je prepoznatljiv, a neke arene će vas raspametiti. Po prvi put sam svedok ovako jezivog izgleda arena i nivoa. Dizajn nivoa je maltene prefektan, samo mi fali ta pomenuta realna treća dimenzija. U svakoj areni postoji niz elemenata o koje valja otresti protivnika (zidovi koji se prelamaju, eksplodiraju, elektrificiraju...), pa je to još jedan aspekt igre koji dodatno obogaćuje samu borbu. Zvuk je takođe dobar, em što prati događaje i odvijanja na ekranu, svaki udarac je na mestu, svaki zamah prouzrokuje maltene pucanje vazdušnog zida, a eksplozije i odbijanja od poda i zida su tehno... Muzika je takođe priča za sebe, atmosfera je dobra, ne bih mogla da kažem da je ekstra posebna, ali je i više nego solidna, a igrivost je veoma velika. Sve napisano ide igri u prilog iako tako ne deluje. Nakon temeljnog razmišljanja ustanovila sam da je ipak ovo najbolji nastavak i najkompletnija borilačka igra ovog serijala. Na žalost, u moje je kandže dospela neispravna kopija koja ima tendenciju da se tu i tamo blokira, pa zato proverite kod dilera pre nego što pazarite igru.





Bilo kako bilo, kralj na tronu je kralj na tronu. Možda preterujem hvalom upućenom Tekkenu, ali sam ipak pristrasna - mog miljenika ni za šta ne menjam, ali uvažavam svačije mišljenje. Još jedna negativna strana je relativno mali broj boraca i njihov izgled koji se od samog početka nije menjao.

Da bi se dostigao adekvatan stepen majstorstva u Hardcore-u nije potrebno puno vremena provedenog pred konzolom, treba samo biti uporan, dok je za drugu igru (ne mogu više ime da joj pominjem, bataliću tekst i otići da je igram koliko sam iskrizirala) neophodno vremena da se nauče potezi za prvu postavku igrača, pa da se otvori druga postavka igrača, pa da se nauče njihovi potezi, pa magije, pa kombinacije, pa kontre, pa... auh, ma, igrajte vi šta hoćete, ovu igru od srca predlažem, ali još uvek glasam za Tedžu! Eto, šta učinih, opet ga pomenuh. Ma, idem ja da doktoriram onaj old school, a vi odaberite samo koja je VAMA bolja ("Ovo što sada slušaš, to je njihova, a posle ćeš da čuješ našu, pa ćeš sama da kažeš koja ti se više sviđa..." Lepa sela, lepo gore prim.aut.), i dakako, uživajte u izboru.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	5.0	4.5	4.0	85%

*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*

Igrača	1 - 2
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	651KB
PlayStation.2	Kompatibilno

PS2 PlayStation.2

Ime: **Dead or Alive 2: Hardcore**
Izdavač: **Tecmo**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **Tuča**


Shuttle®
original art © 2000 From Software, Inc.
Uključi se u igru!
-150,00
-210,00
-215,00
Shuttle SDVD122 DVD-ROM
formati: DVD, CD i CD-RW, sve varijante
brzina prenosa:12X DVD / 40X CD
vreme pristupa: 95 ms / 90 ms
ekstra: bešuman rad, play/skip taster
dodatna LED lampica,
Zone Free Hack
Shuttle Spacewalker MV17E
chipset: VIA PM133 S3 ProSavage
konektori: 1xSocket 370, 2xPCI, AGP,
2xPC133 SDRAM DIMM, AMR,
AC97 audio U/I, USB, RGB
disk interfejs: Ultra ATA-100
magistrala: 100 MHz, PC-133
Shuttle Spacewalker AE23
chipset: Intel 815EP/82801BA
konektori: 1xSocket 370, 6xPCI,
1xAGP, 1xCNR, 3xPC133,
4xUSB, IrDA, Audio U/I
disk interfejs: Ultra ATA-100
magistrala: 133 MHz, PC-133
KOMPLETNA PONUDA
011 4447219, 018 521116
www.pakom.co.yu
ekskluzivni distributer firme Shuttle Inc.
pakom
COMPUTERS

Miloš Marković





CONFLICT ZONE

"Dobro došli, uživo iz 29. ulice, gde su upravo prošle savezničke snage. Ja sam vaša reporterka, a ovo su vesti iz zone konflikta. Rat se raširio po svim gradovima u svetu, a savezničke snage (u službi naroda) i osvajači (interesi) odmeravaju snage oko interesnih sfera. Da vidimo kako je sve ovo počelo". 19.11.2000 - Berlin. " Ja mislim da bi trebalo da tražimo naftu na istoku". "Ne, ne, ne, grešiš dragi moj, pojedini delovi Antarktika plutaju na nafti". "Ne". "Da". "NE, ne, ne i ne". "Da, da, da -splash- (zvuk žestokog udarca u predelu levog obraza). "Dragi moj predsedniče, zažalićete zbog ovoga"...transmisija se prekida... Negde na Antarktiku dve godine kasnije. "Budale misleći da će sve ovo proći nekažnjeno, i dalje sede skrštenih ruku, misleći da ja neću udariti kada oni najmanje očekuju". "Spremite se rat počinje". Dakle kao što vidite rat je pogodio sve veće svetske metropole, ostavljajući iza sebe samo jad i bedu. Da vidimo šta ima za vesti u 9 ima da izjavi jedan vojnik"...

Dakle da rezimiramo ovaj "po malo" čudan uvod. Došlo je do rata između dva svetska giganta, jer nisu mogli da se usaglase oko svojih interesnih sfera.

Moram priznati da iako nisam bog zna koji strateg, u ovoj igri sam pronašao sve što je potrebno da bi se uživalo u jednoj odličnoj strategiji. Pa krenimo redom. Standard koji je još davno ostavio C&C red alert, sa svojim izometrijskim pogledom ovde je zadržan; ali sa jednom





mnogo važnom izmenom - dozvoljeno je totalno rotiranje (i zumiranje) terena i to u 3D-u. Ako ste igrali Warzone 2100 onda znate o čemu govorim, ako ste pak propustili da odigrate ovo ostvarenje onda samo čitajte dalje. Ova prednost vam omogućava totalnu kontrolu nad svim jedinicama, kao i veliku preglednost. Pri tome moram pomenuti da sve izgleda odlično, od samih jedinica preko krajolika, pa do same zone sukoba. Ukoliko mislite da će vam kočiti igra kada na ekranu bude više od 10 jedinica, grdno ste se prevarili. Igra ide glatko u rezoluciji 800 x 600 sa high detail. Jedinice su zaista raznovrsne, a broj istih je oko 35 najrazličitijih. Na vama je da izaberete da li ćete se braniti ili napadati. Moram pomenuti da je sve smešteno u, nazovimo "sadašnjicu", tj. sva oružja koja vidite u igri postoje u stvarnosti (osim špijuna koji može da se teleportuje). Naravno, izostavljena su oružja, poput atomske bombe, koja u trenutku rešava pitanje pobednika. Svoju bazu možete unaprediti kroz nekoliko nivoa. Tako ćete moći da sagradite jedinice koje imaju mnogo veću razornu moć ili bolja oklopna vozila. Rat se neće samo voditi po zemlji, već ćete napadati i biti napadani i iz vode i sa neba. Avijacija i mornarica su tu samo u pojedinim misijama, odnosno samo kada treba za uspešno rešavanje misije. Ukoliko želite da se uvežbate za misije, možete se oprobati u skirmiš modu, koji je apsolutno isti kao onaj u Red Alertu 2. Dakle postepeno razvijate svoju bazu, pa kada se dovoljno "izgradite" krećete na mrskog vam neprijatelja. U ovom modu možete imati više njih, ali takođe možete imati i prijatelje. Špijuni su jako bitna stavka u igri. Ponekad su oni i presudni za rešavanje misije. Postoji nekoliko vrsta istih, a najopasnija je ona koja poznaje neprijateljsku tehnologiju. Uz pomoć njih možete da "zarobite" neprijateljsku bazu i na taj način naterate da neprijatelj sam uništi svoju bazu:). Postoje i špijuni koji poseduju moći hipnoze, pa tako možete zarobiti um neprijateljskog tenkiste i naterati ga da se vrati u bazu sa još jednim putnikom (gore pomenuti špijun tehničar). Sve ostale jedinice su svrstane u nekoliko grupa. U prvoj grupi se nalazi pešadija. Ona može biti jurišna, protivtenkovska ili odbrambena. Ukoliko želite čvrstu bazu, gradite druge dve vrste. U drugoj grupi su smeštena sva vozila u igri. Dalje se ona deli na desantna vozila, transportna, komunikaciona. Treća grupa je namenjena za avijaciju i mornaricu. Kao posebnu grupu moram da izdvojim sva odbrambena oružja. Tu su razni PVO topovi, mitralješka i snajperska gnezda, kule za osmatranje, radari itd. Da sada ne bi nabrajao i ostale vrste, reći ću samo da probate ovu igru i uverite se.

I šta na kraju reći? Odlična igra za duže vreme. Kao manu moram navesti težinu misije, jer pojedine su suviše lake, dok će vam za prelazak drugih trebati dosta vremena. Probajte, iznajmite, kupite, nećete se pokajati.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.5	4.5

85%

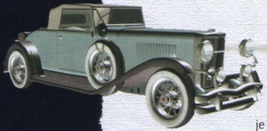
Minimalna konfiguracija: P2 400, 64Mb, 16Mb graf. karta
Optimalna konfiguracija: P 600 128 Mb, 32 MB graf. karta

Ime: Conflict Zone
Izdavač: Red Storm
Sistem: Windows
Žanr: Real Time Strategija

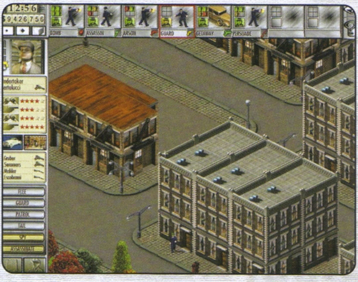
PC CD-ROM

Ankica Čukić

Gangsters 2 VENDETTA



Kontraverzna igra, a prethodnik je bio nekako konfuzan... Kako sad kontraverzna? Pa lasno, kad je ugledaš pomisliš "ili se ovde neko pravi duhovit ili je ovo spravljeno kod nas u Srbiji". Pravljeno kod nas u Srbiji? U kom smislu, negativnom? Ma jok bre, više kao u smislu "ni na šta ne liči, a obavlja funkciju veoma uspešno" (kao penzioner posao noćnog čuvara). Stvarno, iskreno sumnjam da će mnogi uhvatiti atmosferu. Ja sam ipak u ovom broju dobila fundamentalno različite igre, ni jedna prethodnoj ne liči, pa sam morala obratiti posebnu pažnju i što se tiče pozitivnih, a bogu mi i što se tiče negativnih elemenata svake. Kao što se kaže - sto ljudi, sto ćudi. Svaka je igra više individualno iskustvo nego stvar za verodostojno ocenjivanje, a i niz faktora utiče na svaku igru ponaosob. Tako, posle besomučne jurnjave za kriminalcima u igri Worlds Scariest Police Chases, morala sam da odem do lokalne igraonice da malo "rasteram demone". Kao poručena se našla ova igra, da me razonodi i ubaci u kompletno i totalno (apslutno) suprotan trip.



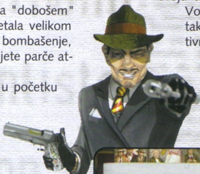
Priča počinje u zlatno doba Amerike 1920., godine kada su ljudi pili mnogo alkohola, pucali iz mašinki sa "dobošem" (takozvani tommygun) iz kola koja su proletala velikom brzinom. Čarlston, prohibicija, prostitucija, bombašenje, reketiranje i surove likvidacije... Da li naslućujete parče atmosfere?

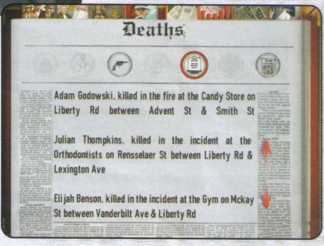
Skoro svaka sekvenca je crno bela, što me u početku zbunilo, ali sam kasnije shvatio da je apsolutno "u fazonu" sa vremenom u kome se radnja odvija i da pruža neki utisak autentičnosti. Možda će ovde izgledati da igru preterano veličam, ali je na mene ostavila veoma povoljan utisak.

Posle obimnog tutoriala ćete shvatiti kako otprilike sve funkcioniše, kako se upošljavaju kadrovi, što za legitimne, što za manje legitimne poslove. U početku ćete preuzeti ulogu mafijaškog čeljadeta Džoni Bejna, koji se u uvodnoj sekvenci kune na očevom grobu, a zatim uzima pištolje u ruke i kreće u tamu... Iako je glava operacija, on nije Don koji sedi u fotelji, više je Cappo koji ide po terenu i licitira poslove, prebija pripadnike tuđih ekipa i otima neprijateljsku teritoriju, uzima je pod svoju zaštitu (ma mali je zlatan prim.aut.). U međuvremenu Conssiglieri sedi u kancelariji i dojavljuje šta se dešava na ulici.

Sam izgled igre je konstruisan u prozorima. Prvo, imate mapu grada koju možete da gledate sa tri nivoa. Prvi je pogled na grad, gde će vam se zgrade "sklanjati sa vidokruga" kako bi mogli da vidite svoje pulene na delu. Drugi sam najmanje koristila, jer me je treći pogled na plan grada totalno oduševio. Kao u monopolu, jednostavno iscrtane ulice, sa ikonama koje pokazuju gde se nalaze mesta koja možete da "prisvojite" kao svoje poslovnice i da organizujete poslove. Svaki posao treba da zaštitite, zato u početku, dok ne izgradite moć i ne osigurate teritoriju nemojte srljati, jer je svaki od 8 mafijaša stalni član ekipe i može se unapređivati nakon svake misije.

Mafijaši sa sobom vode "mišiće", lokalne momke koji im pomažu pri razračunavanjima. Mišići nemaju posebne odlike, osrednji su u svemu, dok mafijaši mogu da imaju neku specijalnu sposobnost. Pored talenata koje svi imaju (umeće u borbi, neprimetnost...) tu su i neki posebni, koji određuju da li je vaš mafioso asasinator, vozač ili bombaš. Asasinatori su odlični u borbi i sa samo dvojcom mišića mogu da prouzrokuju pokolj u po' bijela dana. To što neki imaju dodatnu sposobnost vožnje ne znači da su ostali lišeni talenta. O ne, čak šta više, svi mogu da obiju kola suparničke bande i dovezu ih na svoju teritoriju, kako bi ih svi mogli koristiti. Vozač je "samo" mnogo bolji u vožnji i u takozvanim "drive-by" napadima na protivničke bande (ma znate na šta mislim, momci bleje ispred nekog lokala ili ulaza, prolete kola iz kojih viri 18 cevi i doboša, svi istovremeno zaprašte i naprave pokolj i produže dalje, kao da se nič nije desilo). Bombaš, lo-



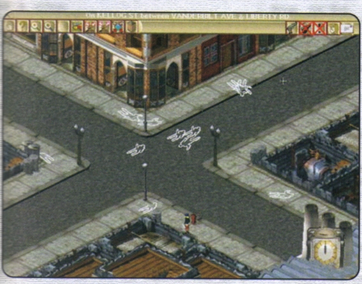


Minimalna konfiguracija: PII 266 Mhz, 64 MB RAM, 4 MB 3D karta
Optimalna konfiguracija: PIII 700, 128 MB RAM-a, 3D karta 16 Mb

Ime: Gangsters 2
Izdavač: Eidos
Sistem: Windows
Žanr: Strategija

PC CD-ROM

gično - bombaši.
Kada ustanovite posao, možete ga štititi svojim mafijašima ili unajmiti lokalne mišiće, ali samo ako se na vašoj teritoriji nalazi neka od lokacija u kojoj "bleje lokalci" (teretana, labor union...).
Prva misija je akt osvete i vašeg "vatrenog krštenja", ulaska u posao uz veliki prasak. Prvi cilj je da eliminišete trojcu iz ekipe bossa koji vam je ubijo oca (-A koji vam je najteži momenat u karijeri? - Kad mi rikn`o ćale! - izjava Đogani Fantastika na jednoj televiziskoj emisiji prim.aut.). Nakon toga, kada se gazda vrati i sazna da ste mu koknuli članove ekipe, unajmljuje 4 tima bombaša da vas izbaci iz posla. Druga misija je odbrana od njih. Posle toga zalazite u domen osvajanja moći i teritorije, ali vam o tome neću pričati.
Glasine je biju da je na momente monotona i da nije dovoljno kompleksna da bi bila zanimljiva. Meni je naprotiv bila odlična. Jednostavna pravila, jednostavan sistem izdavanja naređenja, unajmljivanja osoblja, zauzimanja teritorije... Treća perspektiva pogleda na grad, ipak je osvojila moje simpatije. Taj ekran ostavlja totalno suprotan pogled od pogleda najbližeg gradu, kada vidite neku sivu atmosferu, u koju se vaša ekipa FANTASTIČNO uklapa. Kada budete uspeli da sastavite odličnu ekipu, niko neće moći da vas zaustavi, ali ćete još imati dovoljno poslova oko taktiziranja, ujedinjavanja i kontrolisanja teritorija.
Ovde je demonstrirana najlošija grafika (po modernim merilima) koja se danas može videti u igri ovog tipa, ali krije mnogo više nego što otkriva (isto kao i vešta žena). Potrebno je malo zagrebati po površini u potrazi za kvalitetom, a i poslovica kaže da se knjizi ne sudi po koricama, već po sadržaju (i piscu).
Atmosfera? Čikago tridesetih, prohibicija... ako vam ovo nije dovoljan nagoveštaj i ako vas ne privlače reči kao što su "speakeasy", "brothell", "boot leggin` operation", vi onda nemate šta da tražite. Ako ne znate zašto se švercuje melasa, onda ne treba da je instalirate, a kamoli da je odigrate. Ako vas interesuje neka literatura, pročitajte Kuma od Maria Puza ili odgledajte Mobsterse ili Kuma (samo prva dva dela) i sve će vam biti jasno...
EPILOG
Lenski i Lućijano su ušli u lokalni klub i ugledali kmicu koja je maltretirala jednu mladu, atraktivnu devojku. Lenski je naručio flašu vi-



skija, a Laki prišao devojci, smireno je pogledao u oči i rekao - Ne bojte se, znam ga! On je najveći bludnik grada Čikaga! Sad ću da ga bijem...- flaša je stigla upravo na vreme da je Laki zalomi o čamuginu glavu. Lenski je samo stajao i smejao se. Znao je da je njegov najbolji prijatelj vođa ekipe i to mu nimalo nije smetalo. Naprotiv - bio je veoma srećan. Možda Lućijanov nadimak svima donese sreću (Lucky - srećan).





Dubok, visoko-intelektualni glas
Vi ne znate kako je to, to su stotine i stotine sklekova, samo da izdržite, samo da ne dozvolite da vas slome. Nekada želiš da udariš glavom u zid, nekad udariš tuđom. Jedan Pirke je morao biti ubiven samo ako je trinaestoro ljudi ranjeno. Ja znam iz pouzdanih izvora da je sudija Falkone ubiven s` tonom plastičnog eksploziva, a da je pored njega umr`o samo čovek koji ga je čuvao... On je bio legenda beogradskog asfalta, pravi šmeker, sve čistaka - na pesnice, molim lepo, zato su ga roknuli. A ti svi današnji mangupi, to su sve jajare. Šatro mangaši, a kad ih iz gaća prevrneš nemaju ni pet mark`e...
Glas teškog tupsona
...i ja sam isto u tom fazonu - viteški, sve fer i na pesnice. I zakažemo mi tako tuču, sami da dođemo. Ja stižem i vidim dvoja kola, a mislim se u sebi - U-jee... koliki god da si lik, ne možeš SAM u DVOJA kola da dođeš! - Da, da, zanimljivo...

Miloš Marković

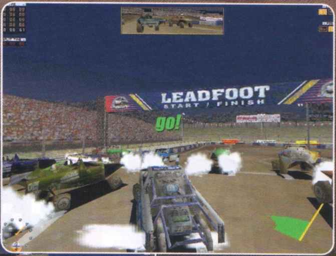


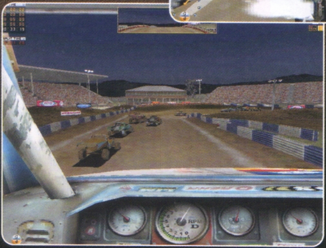


Iz totalno nepoznate programerske kuće, dolazi igra koja bi trebalo da nasledi Offroad serijal. Međutim, usled brojnih nedostataka, igra teži da ostane samo jedna u nizu koja se samo jednom odigra i nikada više. Na samom početku intro je ulio nadu, a onda je usledio izbor nivoa realnosti. Dakle, u skladu sa vašim vozačkim sposobnostima možete izabrati najlakši: gde je realnost 0 i nema oštećenja vozila; zatim sledi srednji (koji toplo preporučujem) u kojem je realnost 50% i isto toliko vernost oštećenja; i poslednji, za one sa najboljim vozačkim umećem (100% realnost, 100 % oštećenja). Verujte mi na reč, probao sam na svakom nivou težine, a razlika između gore navedenih nivoa je jako mala - gotovo neprimetna.

Sledeća jako bitna stvar su kontrole. Naime, iste su jako osetljive, a ako nemate u napred stečeni osećaj za trke onda će vam biti jako teško da se naviknete na ovakav način vožnje. Ovo su offroad trke ili ti trke koje se voze po svim vrstama terena. Poznavanje fizike je neophodno za ovaj vid takmičenja, međutim fizika uopšte nije ispoštovana. Zamislite situaciju u kojoj vi ulazite u krivinu pri brzini od oko 90KM/h, a vaše vozilo naglo izleti sa staze kao da je išlo 300km/h. Dalje, sudari (ili oštećenja) su nerealno urađeni. Ako neko vozilo manje mase udari o neko vozilo veće mase, ono prvo će proći kroz njega (Njutnovi zakoni - prim.ur.). Doduše oštećenja se mogu i isključiti i tada igra dobija plus na borbenosti, ali morate priznati da je glupo uništavati se kada je cilj biti prvi. Da biste bili najbolji potrebno je da znate sve cake za vožnju u krivini. Zapravo, Offroad trke se voze unutar zatvorenog prostora (koji je najčešće stadion) i pune su krivina. Ukoliko pogrešite samo na jednom mestu, lako se može desiti da izgubite teško stečeno prvo mesto. Kažem lako, jer AI protivnika zavisi od izbora, ali su opet jako žilavi bilo izabrali najlakši ili najteži nivo. Međutim, svaki protivnik ima svoju slabu tačku, a to je upravo gore pomenuta krivina. Jedino ih možete dobiti u krivini, na pravcima i ne pokušavajte. Vozila su realno urađena, a možete izabrati jedno od 8 ponuđenih na samom startu. Kada završite sa biranjem vašeg ljubimca na četiri točka sledi i izbor sponzora, koji će vam davati pare za popravku i unapređivanje vozila. Staza na početku ima samo 4, ali napredovanjem kroz igru otvoriće se dosta novih. Kada sam već pomenuo pare i unapređivanje, red bi bio da kažem nešto i o ovoj opciji. Kola za offroad trke su "self made", tj. napravljena u garaži nekog zaljubljenika. Da bi se ona usavršila potrebno je skupljati novac. Isti se jedino može dobiti pobedama na mečevima. Samo ovako možete kupiti neki bolji deo za vaše vozilo. Morate biti pažljivi sa oštećenjima, jer ponekad možete doći u situaciju da vam ode više od 50% na popravku oštećenja. Mogućnosti unapređivanja su zaista neverovatne. Naime, možete unaprediti sve, počev od guma i osovina pa sve do same aerodinamike vozila. Ovo praktično znači da od najlošijeg vozila možete napraviti monstruma. Ali pazite, sve ima svoju cenu. Ako hoćete stabilno vozilo, izgubićete na brzini, i obrnuto brzo vozilo je nestabilno vozilo.

Grafika u igri je sasvim solidna, mada bi mogla da bude i mnogo bolja. Publika i svi okolni objekti su najobičniji sprajtovi, a za današnje standarde ovo je sramota. U skladu sa vašom mašinom, možete podesiti i nivo detalja. Igra nije preterano zahtevna pa je možete poterati u 800 x 600 sa max detalis i pri tome neće mnogo štucati. Tereni, kao i sam model vozila su lepo uradjeni, ali sa sitnijim bagovima (propadanje kroz ogradu). Zvuk je isto kao i grafika - solidan. Muzika je tiha i čuje se samo u pozadini, jer dominira zvuk motora jedne ljute mašine koja reže zemlju ispod sebe.





Minimalna konfiguracija: PII 433 MHz 64 MB ram, 16 MB Kartica
Optimalna konfiguracija: PIII 600 128 MB ram, 32 MB Kartica

Ime: Lead Foot
Izdavač: Infogrames
Sistem: Windows
Žanr: Vožnja

PC CD-ROM



Predrag Tomašević



ECHELON

Akcione igre u kojima se nalazite u ulozi pilota futurističkih letelica oduvek su me facinirale. Ne znam da li je to zato što sam kao tinejdžer previše gledao kako Fox Molder juri male zelene i njihova prevozna sredstva ili što sam previše vremena proveo uz





Freespace i njemu slične. Bitno je da zaista cenim ovaj tip igara i da mislim da su igre ovog žanra nešto što pruža najviše mogućnosti za bežanje iz stvarnog u svet virutelne zabave. Dok me vi proglašavate za kompjuterskog freaka koji nema život i ličnost u pravom svetu, ja ću uvodu pridodati da ću možda biti i previše blagonaklon prema Echelonu, koji sa stanovišta neutralnosti izgleda kao još jedna klasična "pobi ih sve" akcija.

Postavka stvari me je u startu razočarala. Izgleda da je svako ko se, još od sredine zadnje decenije prošlog veka, odvaži na igranje ovog tipa igre osuđen da počne u ulozi neiskusnog školarca koji je pristigao iz ratne akademije ili nekog njemu sličnog, a da potom napreduje na lestvici ubirajući pohvale i medalje; malo inovacije na ovom polju zaista ne bi škodilo. Priča se, s druge strane, ne može proglasiti ni orginalnom, ali ni lošom. Vi ulećete u trenutku kada se ljudsko društvo posle razornog građanskog rata osvešćuje, izmiruje (poznat vam je ovaj scenario, garantujem) i formira Federaciju. Sledi period mira, ljubavi i prosperiteta, ali sve što je lepo kratko traje, 2351. Federacija uspostavlja vezu s vanzemaljskom rasom Velians, koji predstavljaju neku vrstu bio-kiborga. U početku sve je bilo odlično po ljude, pošto Veliansi neočekivano kreću da dele svoje znanje šakom i kapom. Posebno važan momenat su NULL-T svemirski portali, u početku zamišljeni i napravljeni kao centri trgovine koji se izgradnjom poslednjeg pretvaraju u štabove operacija vanzemaljske rase i kroz dotične svemirske kapije iznenada počinju da pristižu gomile borbenih brodova. Dobra osnova kroz kasnije delove kampanje sve više degradira, pošto su



brifinzi urađeni šturo, te teško da ćete steći osećaj učestvovanja u ogromnom galaktičkom okrašaju. Tome i doprinosi manjak sporednih likova kao i neverovatna glupost Ala - sve će ličiti na vaš lični rat protiv imperijalističke sile u kome vam je jedini cilj da pošaljete što više vanzemaljca na upoznavanje s "onim gore". Raznolikost zadataka predstavlja jedini plus u najočajnijem segmentu ovog ostvarenja.

Glavni moment igranja Echelona sledi onog trenutka kada se prvi put nađete u kabini vaše letelice, i shvatite da ste - na zemlji. Veoma je interesantan, pa mogu reći i prijatan osećaj privikavanja na mašinu kojom pilotirate s obzirom da ona poseduje daleko veće manevarske sposobnosti nego li bilo šta drugo što ste dosad mogli da vozite u regularnim "zemaljskim" simulacijama letenja. Dobra je i činjenica da su autori stavili na raspolaganje 14 machina na kojima je osećaj pilotiranja, pa ne mogu da kažem potpuno drugačiji, ali različit u svakom slučaju. Kontrolę su kao i obično mnogobrojne, ali opširni tutorial će vam pomoći da uspešno savladate i ovu prepreku na putu do uživanja u čistoj akciji.

Borbe predstavljaju vrhunac igre. Ultrabrze, prepune letelica, zujanja raketa, zvukova ispaljivanja lasera i drugih stvari koje će napumpati vaš adrenalin, verovatno su jedini razlog zašto bi vaša ruka posegnula u pravcu Echelona kada se nađete u CD klubu. Posebno uživanje će iskusiti oni s SB Live! zvučnom i sistemom od četiri zvučnika kada se bukvalno nađu u središtu zujanja raketa. Ništa lošija nije grafika, štaviše autorima ove igre uspelo je da polože test koji su mnogi pali - i na tek solidnim Celeron konfiguracijama moći ćete da uživate u mnogobrojnosti protivnika bez vidnog seckanja. Za svaku pohvalu.

Konačno ostaje žal što su momci iz Buka Entertainmenta očigledno požurili s izdavanjem ove igre, (ne)stabilnost je dovoljna potpora moje prethodne tvrdnje i još jedna od mana koja se mogla izbeći. Ovako, kao što rekoh na početku teksta, Echelon je našao svoje mesto u zlatnoj sredini i predstavlja ostvarenje koje možete, a i ne morate probati. Izbor je, kao i uvek, na vama.





Ime: Echelon
Izdavač: Bethesda
Sistem: Windows
Žanr: Simulacija letenja

Minimalna konfiguracija: PII 266 MHz, 64 MB RAM, 3D s 16 MB
Optimalna konfiguracija: PII 600 MHz, 196 MB RAM, 3D s 32 MB

PC CD-ROM

Predrag Tomašević

MYS EX



Kad god se povede priča o dobrim i lošim stranama igranja na konzoli, obično je glavni adut konzolaša broj prodatih kopija. Da, tačno je da je cifra do koje je stigla najprodavanija PC igra smešna u odnosu na hitove raznih konzola, ali je takođe smešno da se zaboravlja više od pola primeraka Quakea, Half-Lifea, Simsa i drugih plodova kućne radinosti uvek vrednih pirata. Već ste shvatili da mi je ovaj šturi uvod ustvari paravan iza koga se nalazi igra koju ću predstaviti. To je najnoviji, treći nastavak Mysta, serijala koje je tokom svog osmogodišnjeg perioda postojanja preguralo 10 miliona prodatih orginalnih primeraka i tako zauzelo poziciju najbolje prodavane kompjuterske igre u istoriji, što je opet tek polovina od tiraža dva albuma Britney Spears - još jedan neumoljiv dokaz da danas više vredi ugraditi silikone i cupkati nego li praviti vrhunska dela. Tim povodom pozivam urednika da se svi iz redakcije posetimo kliniku za estetsku hirurgiju, dodamo plastiku na pogodna mesta, a potom se slikamo goli i takav foto-album izdamo umesto letnjeg dvobroja časopisa, kladim se da bismo dakle više para zaradili nego preko regularnog sadržaja.

Ali, da se ja vratim na temu. Glavno pitanje koje treba postaviti je koja to osobina Myst 3: Exile omogućava da ponovi uspeh prethodnika i torpeduje Simse s provog mesta prodajne liste u SAD-u?

Pre svega, očuvana orginalnost, bez obzira na napredak kompjuterske tehnologije momci iz Presto Studia (zamenili Cyan na mestu firme koja razvija igru) su ostali dosledni konceptu. Jedina značajnija novina u Myst seriji je mogućnost rotacije oko sopstvene ose što doprinosi znatno boljem osećaju pri razgledanju nezaboravnih predela koji su bili i ostali zaštitni znak ove avanture. Novina je i odlično propraćena što se tiče upravljačkog interfejsa, prvim klikom na taster desnog miša uskačete u slobodni mod, dok će vas drugi vratiti na fiksni, pogled za nostalgičare.





Bez dobre priče, nema, ili bar ne bi trebalo da bude, ni dobre avanture. Stoga propusta u ovom segmentu nije smelo da bude; zaplet se gradi na mitologiji prva dva dela i u neku ruku predstavlja logičan nastavak posle ranijih dešavanja. Ako ste igrali prvi Myst, sigurno se sećate rase čiji su pripadnici posedovali moć da pišu magične knjige koje su predstavljale veze između svetova, i Atusa koji je iskoristio tu sposobnost da kazni svoja dva sina za zlodela koja su počinili; umesto da ih se odrekne preko lokalnog medija ili im kupi dva nabudžena Athlona i preko mrežnog igranja veže za kuću, on ih šalje u druge svetove i spaljuje knjige, jedine stvari koje ih spajaju s mestom odakle su prognani. Normalno, sada je došlo vreme da se sinovi vrate i osvete za učinjeno im.

Atmosfera Exilea je jedan od glavnih elemenata koji gradi privlačnost ove igre. "Pozitivna" monotonost i osećaj usamljenosti, življenja u svetu tuge, pustinji hladnoj gde noći su duge, jesu donekle razbijeni slobodom kamere, ali se neumoljivo pojavljuju posle dužeg konzumiranja ovog proizvoda i presudni su da se za ovo ostvarenje vežete više nego za komšiju. U ovoj priči posebno je važna audio strana igre, potpuno nenametljiva i veoma retka. Pojavljivajući se tek s vremena na vreme, po koji ambijentalni zvuk efektno i uvek u pravom trenutku će vas taman toliko prodrmati da ne pomislite da je svet Mysta totalno mrtav. Jedino poređenje koje mogu napraviti jeste s Planescape: Torment-om, fascinantnim RPG-om u kome su se u presudnim momentima u dijalogu umesto teksta pojavljivali glasovni dijalozi i na taj način se sjajno pridodavali ukupnom utisku (ni dan danas ne mogu da izbacim reči verenice glavnog lika).

Koncepcija same igre se gradi na istraživanju i napredovanju kroz svet Mysta, što se odvija preko velikog broja zagonetki i logičkih problema, te na vreme odložite svoje railgunove i lansere raketa. Može se reći da autorima nije nedostajalo mašte, pored standardne lepote lokacija iz sveta Mysta koje su uživanje za oči svakog avanturiste same po sebi, i orginalnost postavke i grafičkog predstavljanja zagonetke je na visokom nivou.

Minimalna konfiguracija: PII 233 MHz, 64 MB RAM, 3D s 8 MB
Optimalna konfiguracija: PII 400 MHz, 128 MB RAM, 3D s 16 MB

4 DISKA

PC CD-ROM

Ime: Myst III Exile
Izdavač: Ubisoft
Sistem: Windows
Žanr: Akcija

T III

LE



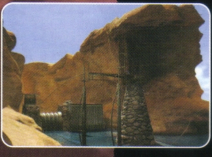






Težina istih je ono što je najnezahvalnije ocenjivati u ovakvom opisu, ali moje je mišljenje da će većina igrača uz po koje zaglavljivanje ipak uspeti da se probije do kraja igre, a ako se to ne desi siguran sam da će uz dovoljno vapaja na adresu Bonusa, naš nadležni urednik odobriti pišanje vodiča. Kad smo već kod postavke zagonetki, mora se uputiti jedina poveća zamerka na ovu igru. Naime problem se izražava onda kada naiđete na neke objekte koji delaju i omogućavaju vam da idete dalje jedino kada se nalaze u određenoj ravnoteži, a nalaze se na međusobno veoma udaljenim lokacijama. Praktično, svaki put kada vam padne na pamet da još jednom proverite jedan od objekata u sprezi moraćete da prevaljujete ogroman put, a ovaj virtuelni maraton može postati još gori u slučaju da pritom morate rešiti neku zagonetku (npr. otključati vrata) - svaki put ćete ponavljati jedan te isti, po pravilu naporan posao. Od mana spomen je zaslužila i mračnost scena, posvetljavanja unutar same igre nema, paljenje svetla u sobi ne pomaže, te ćete ovaj pipav posao morati da obavite preko kontrola za monitor ili pak drajvera grafičke kartice.

Mnoge moje kolege su u zaključcima svojih tekstova spominjale jedinstvenost ove igre, njene koncepcije i nepripadnost ostvarenjima u kojima je glavni cilj izudarati što više protivničkih i (ako je moguće) ženskih guza iz čega je obavezno proizilazio iskaz da ovo nije igra za široke narodne mase. Moje mišljenje je nešto drugačije, ako je već preko deset miliona ljudi kupilo Exile, zašto ne biste i vi? Četiri diska, koliko zauzima Exile, jesu prepreka za miran san pre kupovine, ali s obzirom na atmosferu koju trenutno ni jedno aktuelno ostvarenje nema i osećanja koja u vama može probuditi (ah, kako sam emotivan) Myst III, predstavlja nešto što biste ipak trebali makar probati u dugim vrelim danima koji slede. I još, ne dajte da vas zbune ocene u igrometru jer one, u slučaju ove igre, nikako ne mogu predstaviti kvalitet na pravi način.







Microsoft X -

Iako se još uvek sa preciznošću ne može reći kada će Microsoftova konzola Xbox doći u naše krajeve, u ovoj fazi isčekivanja "ulje na vatru" dolio je domaći distributer kompanije Microsoft, Pakom computers, najavom nagradne igre i promotovnih popusta za ograničen broj potencijalnih kupaca. A koliko je samo nas potencijalnih kupaca ove revolucionarne konzole koji ćemo morati da čekamo na svoj komad tamno sive plastike i silicijuma? Dok očekujete da vam se u e-mail sandučetu pojavi najnoviji primerak Microsoftovog biltena My Xbox, podsetimo se najvažnijih detalja iz priče o Xboxu i pogledajmo šta (nam) se (svima) sprema.



Kako se kalio Xbox?

Pre tačno godinu dana (u odnosu na trenutak kada ovo pišemo), legendarni Bungie Software Products Group (kreatori igre Oni i Halo), postao je vlasništvo Microsofta i deo grupe Microsoft Game Division. Bungie i Digital Anvil predstavljaju udarnu Microsoftovu ekipu za razvoj igara za Xbox.

Na Microsoftovoj konferenciji za podršku Xboxu, neposredno pred tokijski Game Show, pojavilo se 150 firmi uključujući Activision, Bandai, Capcom, Eidos Interactive, Hudson Soft, Infogrames, Konami, Midway Home Entertainment, Namco, Sierra Studios i THQ. Timu za razvoj i lansiranje Xbox igara vremenom su se pridružili i Electronic Arts, Eidos, Interplay Entertainment, Blitz Games, Codemasters, Gathering of Developers, LucasArts Entertainment, Rage Software, Ubisoft, Curly Monsters, Double Fine Productions, Radical Entertainment, Vision Scape Interactive, Rockstar Games, Yeti Interactive, Adrenium Games, Artificial Mind and Movement, Big Blue Box Studios, Boss Game Studios, Climax Development, Digital Illusions, High Voltage Software, Intrepid Computer Entertainment, Kodiak Interactive Software Studios, Meyer-Glass, Pipeworks Software, Pseudo Interactive, Rainbow Studios, Stormfront Studios, Totally Games, Tremor Entertainment, Universal Interactive Studios, FOX Interactive, Acclaim Entertainment, Artdink, Atlus Company, Crave Entertainment, Midway Games, Taito Corp. Sega, koja je poklekla pred pritiscima konkurencije i prestala da ulaže u sopstvenu konzolu, zauzela je najznačajnije mesto u timu koji će praviti igre za Xbox.



Microsoftov medijski partner na projektu Xbox biće kuća Future Network. Ekskluzivna prava na izdavanje oficijelnog Xbox magazina, dobio je Imagine Media, u sastavu ove kuće. Tri godine ekskluzive na američkom i međunarodnom tržištu, nije mala stvar. Ali, ako mislite da će Imagine biti bez konkurencije ;) varate se. Microsoft se za podršku Xboxu obratio i zajednici nezavisnih softverskih kuća koje se bave igrama. Programi podrške pod imenom "Xbox Independent Developer Program" i "Xbox Incubator Program" objavljeni su na konferenciji Australian Game Developer Conference, početkom novembra prošle godine. Ko je pristupio programu, imao je priliku da besplatno dobije Xbox Prototype Kit (XPK), a u njemu hardver, softver i detaljne informacije potrebne za kreaciju prototipova igara za Xbox pomoću PC-a.

Sve sumnje u to da li će Xbox i pomoću koje tehnologije podržavati igre za više igrača, odgnane su kada je VR-1 objavio svoje partnerstvo s Microsoftom. Inače, firma VR-1 je napravila serversko-klijentski softver Conductor - namenjen boljem iskorišćenju propusne moći Interneta i smanjenju kašnjenja, toliko kritičnog za online gaming experience. Oni su i ranije sarađivali sa Microsoftom (projekat MSN Gaming Zone). Drugi partner zadužen za podršku online igranja je japanski gigant NTT Communications.



Sve oko Xboxa je bilo po malo "virtuelno" i "na papiru" dok se 8.

box groznica

januara nije pojavio lično Bill Gates, na sajmu CES2001 i u okviru svog obraćanja igračkoj zajednici, predstavio Xbox sa novim originalnim joypadom. Kada su svi prisutni videli konzolu, cela priča o Xboxu je "stala na noge", iako je hardverska platforma u tom trenutku bila tek poluzavršena. Istom prilikom prikazane su dve "igre koje stvarno rade" na Xboxu, a onda je krenula bujica najava igara za Xbox, među kojima su počasna mesta zauzele igre Oddworld: Munch's Oddysee, Malice, WWF Raw is War, Tony Hawk's Pro Skater 2. Kasnije su došle i "potvrde" najava za igre: Sega GT, Panzer Dragoon, GUNVALKYRIE, Tony Hawk's Pro Skater 3, 4x4 EVO 2, AirForce Delta Storm, UFC: Tapout, Dead or Alive 3, Project Gotham Racing, Azurik: Rise of Perathia, Halo, Blood Wake, Fuzion Frenzy, NFL Fever 2002, Madden NFL 2002, F1 2001, Amped: Freestyle Snowboarding, Mad Dash Racing, Arctic Thunder, Nightcaster, The Simpsons Road Rage, Shrek, Pirates of Skull Cove, Medal of Honor Allied Assault, Cel Damage, Genma Onimusha, Dino Crisis 3, Brain-box, Crazy Taxi Next, NASCAR Heat, Test Drive, House of the Dead 3, Sega Sports 2K3 (NFL 2K3, NBA 2K3), Unreal Championship, Star Wars: Obi-Wan, New Legends, Tom Clancy's Ghost Recon, NASCAR Heat, The Elder Scrolls III: Morrowind, Mad Dash, Puzzler (po filmu "A.I." Stivena Spilberga), kao i Bruce Lee: Quest of the Dragon (po istoimenom filmu).



Male tehnikalije

Svoj doprinos razvoju platforme, dali su momci iz firme Discreet, jedne od Autodeskovih podružnica, isti oni koji su pravili 3D Studio Max. Strateškim ugovorom o saradnji s Microsoftom, predviđeno je da Discreet obezbedi alate za kreiranje animacija za igre na Xbox platformi. Konkretno, reč je o specijalizovanoj verziji paketa za 3D oblikovanje, iscrtavanje i animaciju, 3ds max namenjenoj timovima za razvoj igara za Xbox. Isto su učinili i momci iz firme AliaslWavefront (u sastavu Sillicon Graphicsa), inače tvorci popularnog 3D paketa Maya. Alias je "dobio u amanet" da razvija alate i middleware za Xbox. Analogno tome, izdaće verzije paketa Maya s podrškom za kreiranje sadržaja za Xbox. Na hardverskom planu, najočigledniju podršku dala je firma Thrustmaster (u sastavu korporacije Guillemot), koja je dobila ekskluzivnu licencu za proizvodnju dodataka za tržišta Amerike, Japana i Evrope. "Ispod haube" Xbox koristi Intelov hardver i programerske razvojne alate i Sansaura 3D engine s hardverskom podrškom za klasičnih 256 i 64 3D audio kanala, EnvironmentFX reverb engineom, MacroFX i ZoomFX tehnologijama.



Dan "D"

Xbox će se na severnoameričkom tržištu naći 8. novembra 2001. godine, gde će se prodavati po preporučenoj ceni od oko 300 dolara. Evropska premijera i početak prodaje još uvek nisu poznati, ali očekuje se da na naša zemlja dobije svoje "X kutije" odmah po evropskoj premijeri. Domaća firma Pakom computers, koja je inače jedan od ovlašćenih distributera Microsoftovih proizvoda, organizovaće nagradnu igru za sve posetioce njene Web stranice posvećene Xboxu. Glavna nagrada je konzola Xbox, ali će korisnicima koji se na vreme prijave kao potencijalni kupci, biti odobren specijalni popust pri kupovini konzole, uz koju će dobiti i Xbox majicu. Zato usmerite svoje browsere na adresu microsoft.pakom.co.yu/xbox gde ćete naći sve u vezi nagradne igre i druge zanimljive informacije.



Nikola Stojanović



Parasite Eve II DISK II

Da bi vam pokazali kako stvari stoje, daćemo redosled prvih 9 igara koje bi ste želeli da vidite u ovoj rubrici. Tabela je napravljena prema pitanju 6 iz ankete, a ako vam se redosled ne dopada - aktivnije učestvujte i šaljite ankete pa ga promenite! 1)Tomb Raider 5-82, 2) Evil Dead-34, 3) Vampires Countdown-31, 4) Spec Ops Nuclear Down-28 5) Soulreaver-20, 6) Driver 2-20, 7) X files-20, 8) Syphon Filter 2-17, 9) Tomb Raider 3-17 glasova. Šta će biti posle TR5 zavisi od VAS!



Uvod:

Poslednja snimljena pozicija je TRAILER COACH. Dobro se opremite pošto vas na drugom disku čekaju neuporedivo teže borbe nego do sada. Preporučujemo da ako nemate dovoljno BP-a, procunjate okolo i sve što se crveni utamanite.

REŠENJE

Kad prođe animacija, naći ćeš se ispred rudnika MINE. Posle animacije Kyle je teško povređen, pa samim tim ne računaj na njegovu pomoć. Za protivnike imaš mutirane konje koji te napadaju u abnormalnom broju. Taktika za ovu bitku



je da otrčiš do žičane ograde, staneš ispred provalije i eskiviraš ih. Svako uspešno eskiviranje znači jedna mutirana "konjina" manje. Ako ga neuspešno eskiviraš može da te baci u provaliju. A ako nisi spreman za eskivažu, koristi oružje. Pošto ih eliminišeš dobićeš RECOVERY 3, HIDRA i 556 RIFLE. Prođi kroz TUNEL ENTRANCE i spremi se za novu borbu. Po završetku borbe produži u TUNEL u kome moraš ubiti još jednu grupu monstruma. Zatim idi do zadnjeg tunela BRIDGE. Vidi most koji je na



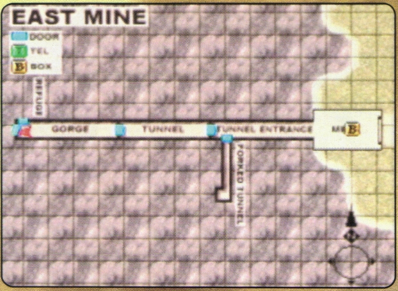
Legenda kontrolera



evo rešenja!



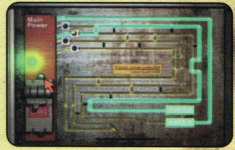
pola provaljen. Sada ti je zadatak da se vratiš u FORKED TUNEL. Pošto uđeš u njega videćeš vagonet koji stoji uz vrata, poguraj ga kako bi oslobodio



prolaz. Idi do kraja tunela u kome ćeš videti dasku. Pokupi je i sa njom idi do tu-



nela BRIDGE. Dođi do mosta i iskoristi dasku kako bi prešao sa druge strane. Pošto načiniš korak po dasci, buka će razbuditi slepe miševe koji će te napasti u povećoj grupi. Povuci se malo nazad i pucaj. Kada ih pobiješ idi u REFUGE. Tu se možeš usnimiti i dopuniti municiju. Takođe obrati pažnju na kontrolnu tablu koja kontroliše kapiju. Uzmi osigurač



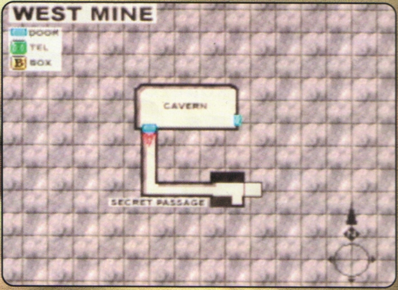
(JUMPER PLUG) i ubaci ga u drugu rupu odozgo. Pritisni dugme koje će obnoviti napajanje u kapiji kod mosta u tunelu BRIDGE. Proveri opremu i idi u CAVERN u WEST MINE. U ovoj pećini te očekuje jedna velika mutirana konjina. Da bitka bude lakša pucaj u buriće kako bi osvetlio pećinu, što će ti omogućiti da lakše uočiš metu. Možeš tempirati vreme pucanja u burad u trenutku kada se konj nađe ispred njega. Ukoliko uspeš, eksplozija bureta će mu naneti veliku štetu. Najbolji način da ga savladaš je stari srpski način "udri i beži", pa ponovo. Trudi se da ga izbegavaš što je više moguće i koristi M4A1 pušku. Kada ga savladaš dobićeš 300 EXP, 200 VP i 10 MP. Takođe dobijaš i još jedan osigurač (JUMPER PLUG) i Kyle-ov pištolj P229. Ipak, to nije kraj borbe. Pošto se "mega konjina" povampiri biće još gori za ubijanje. Mnogo ga je teže eskivirati, a takođe i pogoditi. U ovoj borbi vam savetujemo da koristite što više PE moći (ANTIBODY i METABOLISM kao i Pyrokinesis). Biće vam potreban i bacač granata, jer jedino njime može da se zaustavi. Nakon ove bitke dobićete granate. Dođi do motora i aktiviraj ga. Izbiće kuršlus, tako se ponovo vrati u



REFUGE i usput pobij šišmiše. U kontrolnu ploču ubaci drugi PLUG u prvu rupu odozgo, a prvi prebaci iz druge rupe odozgo u četvrtu i aktiviraj glavni prekidač.



Prespojićeš napajanje u pećini CAVERN i otvorićeš tajni prolaz. Proveri opremu, obavezno se usnimi i idi u B1 SHELTER, preko SECRET PASSAGE u kome te napada mutirani pauk. Mnogo je opasniji od prethodnih, brži je i može da te otruje. Pošto ga ubiješ dobićeš SPARTAN metke i dodatni džep za pancir. Idi do lifta i njime siđi u ELEVATOR HALL. Zatim idi do vrata





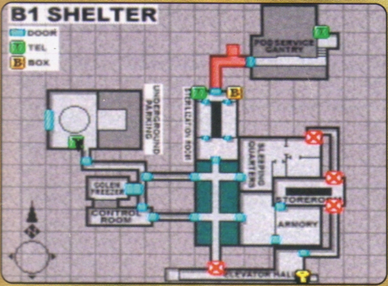
sa oznakom E-38. Tu te po prvi put napadaju sigurnosne kamere sa laserima koji imaju različite boje i različita dejstva (neki ti nanose fizička, a neki psihička oštećenja). Zatim uđi u STORE ROOM pobij monstrume, proveri municiju i sa rafa pokupi pomoć. Zatim idi na severna vra-



ta E-43. Tu te napadaju nevidljivi puževi i laserske kamere. Puževe ne možeš ubiti oružjem, već PE moćima. Zatim idi kroz SLEEPING QUARTERS, pobij čudovišta,



a potom kroz glavna vrata u veliki hodnik. Pobij debele stvorove i uništi kamere. Zatim idi i otključaj vrata koja te vode u ELEVATOR HALL. Vrati se opet u veliki hodnik i uđi u ARMORY. Tu iskoristi karticu BLACK CARD i uđi u drugi deo. U njemu imaš municiju za pumparicu, koju možeš da uzimaš non-stop po 200 metaka. U drugom ormaru imaš 9mm P.B., a u trećem 9mm HYDRA. Vrati se u prvi deo



u kome imaš mašinu za kupovinu sve opreme. Takođe možeš kupiti i HAMMER za M4A1. Zatim idi u glavni hodnik, a iz njega idi u STERILIZATION ROOM, prođi na drugi kraj i dođi do sanduka u koji ćeš izbaciti nepotrebne stvari. Zatim idi kroz severna vrata i vidi demo. Potom idi liftom dole do B2 SHELTER hodnik i uništi protivnike i lasere. Uđi u SEPTIC TANK i pobij vodene zmije, pa potom idi u glavni hodnik B2. Ubij još tri monstruma i uđi u BREADING ROOM. Pokupi konzervu Koka-Kole sa police kod ulaza, na podu imaš sanduk sa municijom za pištolj, a u jednom od odeljenja - STEAM. Kada dođeš do otvorenog kaveza napašće te otrovni crvi koji skaču. Izađi u hodnik (1) i produži njime. Na polovini hodnika vidi demo u kome te ranjava neko stvorenje. Kreni nazad ka STERILIZATION ROOM. Kreći se oprezno, jer se hodnici i sobe ponovo pune monstruma.





Pošto stigneš u STERILIZATION ROOM, u prolazu za sterilizaciju desiće se neprijatno iznenađenje - GAS. Brzo uđi u otvor za smeće. Pre ulaska u prolaz obavezno usnimi poziciju. Naći ćeš se u



DUMPING HOLE, gde te očekuje borba sa novim monstrumom koji usisava stvari i izbacuje neka mala bića. Ubićeš ga tako što kad prestane da te usisava pucaš u njega. Kada ponovo počne da usisava beži od njega. Takođe, možeš da koristiš i PE moći. Pošto ga ubiješ idi u GARBAGE INCINERATOR. Ponovo te napada usisivač. Ovaj put ga ubiješ tako što moraš otrčati do podnog prekidača (1) i stati na njega. Potom sačekaj da se podigne platforma pa pretrči preko nje. Sačekaj da se usisivač dovuče do nje pa kad stane na nju ti stani na prekidač br.2. Pošto ga presa uništi imaš 5 minuta da



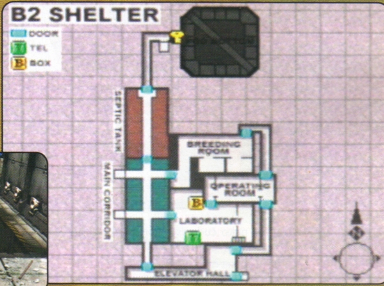
pobegneš, ali pre nego što odeš vrati se u DUMPING HOLE i po podu potraži "MEDICINE WHEEL". Sledi borba sa povećim brojem neprijatelja koji i nisu toliko strašni. Zatim idi u INCINERATOR CONTROL ROOM gde te očekuje Kyle. Usput pobij protivnike. Po odgledanom demou idi u B4 OPER SEVER preko CO-



VER SEVER i popni se merdevinama, pročitaj zapis na ploči (zapamti broj nogu pacova 4, pauka 8, žohara 6, 4+8+6=18 pa idi do kontrolne ploče koja se nalazi u RESERVOIR u koju ćeš ukucati zbir nogu (4+6+8=18). Videćeš da se nivo vode spustio. Potraži MP2 napitak i izađi napolje u WATHER SUPLY. Popni se na viši nivo u Open Sewer i pročitaj "FULL MOON GATE" potom idi do kontrolne ploče i ukucaj broj 15. Potom idi u INCINERATOR CONTROL ROOM na B3 mapi da bi se usnimio. Savetujemo da se obavezno usnimite jer se tu odlučuje kakav ćete kraj videti. Ima dva kraja a to su: Kyle-ov način koji je lakši i ima ne baš sretan kraj ili PIRCE-ov način koji je teži, ali ima 100% srećniji kraj.

KYLE-ov NAČIN:
Popni se liftom i od Kyle-a pokupi karticu (Yoshida card) i šifru. Vidi demo posle čega te Kyle-a napušta, a ti ideš u DRYFIELD.

PIRCE-ov NAČIN:
Prođi kroz "Full Moon Gate" i vidi demo posle koga te Kyle napušta. Ako si spasio psa dočekaće te kod izlaza iz bunara i pokazaće ti put do PIRCE-a. Nije na odmet



da prvo počistiš sve crvene sobe. Zatim idi sa psom do WATER TOWER i spasi PIRCE-a. Od njega ćeš dobiti ključ od nje-

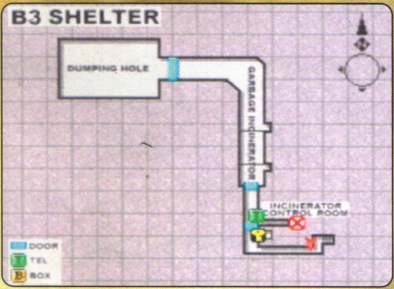


govog LANDROVERA. Potom se vrati do GAS STATION i iz gepeka uzmi karmin (ruž za usne), pancir (koji je jedan od boljih u igri). Pošto uzmeš ovaj pancir iskoristi džepove za njega kako bi mogao da nosiš više stvari u borbama koje predstoje. Zatim se vrati u MAIN STREET i priđi mašini za led. Uzmi vrećicu i napuni

je ledom. Odmah idi do WATER COWER-a sa ledom kako bi izlečio PIRCE-a. Moraš požuriti jer se led vremenom topi. Lečenje moraš ponoviti



nekoliko puta. U znak zahvalnosti dobićeš ("kolu", MP napitak i OFUDA). OFUDU obavezno ubaci u jedan džep pancira. Sada možeš da ideš do Daglasa koji će ti ponuditi nova oružja. Ako imaš dovoljno para (ako nisi dao pare na staru štednju, he-he-he) kupi neko jače oružje. Ako si sve obišao i pobio idi u STORE ROOM na B1, liftom sa B3, gde se priče spajaju. Tu



te čeka neko čudovište koje govori. Pošto ga ubiješ uzmi (BOWMAN CARD). Zatim siđi na nivo B2 liftom koji je u ELEVATOR HALL. Usput pobij monstrume i uđi u glavni hodnik B2. Iskoristi karticu kako bi mogao da otvoriš put do OPERRATING ROOM. Kada stigneš vidi demo i pretraži police da uzmeš parfem ukoliko ga već nisi uzeo. Potom otključaj vrata koja vode do BREEDING ROOM pa se vrati u LABORATORY. Prouči oglasnu tablu sa porukama, a posebnu pažnju obrati na poruku koja ti kazuje kako da neutrališeš kompjuterski virus. Zatim se vrati u SLEEPING QUARTERS (B1) i potraži kompjuterski časopis "AERIS" na Yoshidai-nom krevetu. Kada ga pročitaš



znaćeš kako se uklanja virus. Šifru ćeš dobiti tako što ćeš slova iz ključa poređati po abecednom redu i da na svakom slovu upišeš koliko se puta javlja (MELISSAMAYA=A3EILM2S2Y). Ali to je lakši deo. Sada moraš da rešiš nekakav kviz, pod uslovom da uđeš pod opciju "D"i daš odgovore na tri od mogućih jedanaest pitanja:

1) Which metod altersgenes by delivering DNA via an artificial virus?
A) Carrier
B) Vector
C) Track

2) Who was declared responsible for the Manhattan incident?
A) G.Robert
B) K.Maeda
C) H.Klaup

3) Which agency supervises M.I.S.T.?
A) CDC
B) FBI
C) CIA

4) Which neo-mitochondritis victim caused the N.Y.Blocade incident?
A) Melissa Pearce
B) Mary Pearce
C) Melanie Pearce

5) What name is given to the theory that humankind's origin lay in one ancestral species in Africa?
A) Mitochondria Adam
B) Mitochondria Eve
C) Mitochondria First

6) What is the name of the desert above this facility?
A) The Gobi Desert
B) The Mojave Desert
C) The Arizona Desert

7) What do mitochondria produce by combining glucose, lipids, and oxygen?
A) ATP
B) ADP
C) NAD

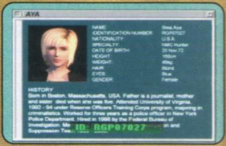
8) Name the town located behind the Nevada laboratory?
A) Drytown
B)Dry Valley
C) Dryfield

9)Gene transmission in mitochondria is?
A) Maternal
B) Paternal
C) Atavistic

10) Which organisms posses mitochondria?
A) Bacteria
B) Crustaceans
C) Cyanobacteria (alqae)

11) Which of these organelles contains genetic information (DNA)?
A) Golgi bodies
B) Mitochondria
C) Endoplasmatic reticula

Saznaćeš da si ti glavni krivac svemu ovome što se dešava. Dok si u mislima zazvo-



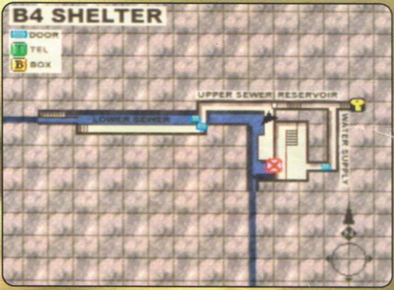
niće telefon. Javi se PIRCE-u i popričaj sa njim, zatim vidi mapu i idi u označenu sobu na B1 nivou, gde ponovo biraš način igre:



KYLE-ov način: Posle demoa uđi i priđi monitoru. Pritiskaj prekidače sledećim redom:

Prva-OPERATE
Treća-OPERATE
Peta-OPERATE

Kada završiš otvorio si vrata podzemnog



parkinga, deaktiviraj lasere i idi do lifta koji vodi u NEO ARK. Usput eliminiši protivnike.



PIRCE-ov način: Odgledaj demo i posle njega biraj prekidače:
Prva-OPERATE
Treća-OPERATE
Peta-OPERATE

Kada to uradiš otvorićeš podzemni prolaz. Zatim isključi sigurnosni sistem i aktiviraj lift koji te vodi u NEO ARK. Saznaćeš da se na svim nivoima nalaze novi monstrumi. Ako nemaš dovoljno para za dodatnu opremu i oružje, nije loše da obiđeš sve nivoe i potamaniš sve monstrume. Ako do sada nisi iskoristio: MEDICINE WHEEL; HOLY WATER; LIPSTICK; sada je to možda najbolji tenutak da uradiš. Savetujemo da OFUDA (japanski talisman) bude u jednom džepu tvog pancira. Tako će ti biti povećane PE moći za 50%. Pošto si obišao sve, idi na nivo B1 i obiđi sve nove lokacije. Prvo idi u CONTROL ROOM na B1 nivou. Pošto ga očistiš uđi u hodnik koji te vodi u UNDERGROUND PARKING. Iz njega idi u



drugi hodnik, skreni levo i otključaj vrata od kontrolne sobe. Potom idi u UNDERGROUND PARKING. Prvo usnimi svoju poziciju, zatim sa zida uzmi ključ od auta i vidi kontrolnu ploču. Potom idi na B1 nivo i u glavnom holu u drugi lift. Odgledaj demo posle koga si u NEO-ARK-u u OBSERVATORY. Odatle idi kroz SOUTH PROMENADE. Protrči do SAVAN-



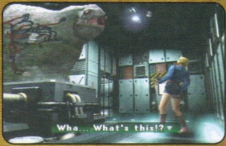
NA i pobij konjine i škorpije, zatim uđi u SHRINĘ. Naći ćeš se u nekakvom svetilištu. Kada uđeš levo ti se nalazi slagalica, a u desnom delu hodnika koji vodi u uzani prolaz nalazi se rešenje za slagalicu. To je nekakva tabla sa pravim redosledom hijeroglifa. Zapamti rešenje i idi da rešiš slagalicu.





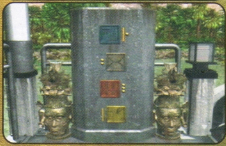


Crvena kombinacija otvara vrata u uličici, žuta kombinacija je zamka koju otkrivaš sam i plava kombinacija otvara kovčeg iz koga uzimaš MP BOOST 2. Zatim idi u POWER PLANT u kome te čeka borba sa ogromnim monstrumom. Prvo uništi lasere, pa potom uništi i kontrolni pult, a zatim i monstruma. Kada to uradiš otvoriće se protiv-požarni sistem i idite ka NORTH PROMENADE, protrči i idi u FO-

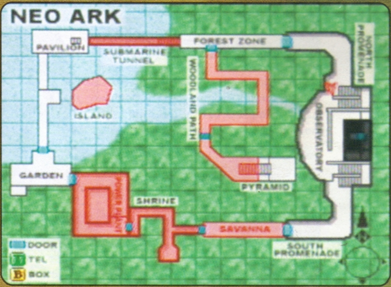


REST ZONE ubij novo čudovište i idi u WOODLAND PATH, pobij monstrume i idi u PIRAMID. Tu takođe pobij protivnike i vidi kamenu ploču i postavi delove u pravi položaj, pa zatim idi u FOREST ZONE i uđi u SUBMARINE TUNEL. Na izlazu u paviljon vidi ploču sa simbolima i pobij monstrume i idi preko mosta u GARDEN pobj protivnike i pokupi mapu. Vidi još jednu kamenu ploču sa simbolima. Idi nazad u PIRAMID i likvidi-





raj sve protivnike. Popni se na piramidu i reši kocke sa simbolima koji se nalaze na podu. Na svaki simbol stani onoliko puta koliko je bilo na njima označeno, (video si na dve kamerne ploče). Redosled je sledeći: crvena, žuta, plava, bela, plava, bela, crvena, žuta, bela, plava, žuta, crvena.. Kada završiš, čućeš - klik. Sada ponovo gazi kocke sledećim redosledom i: 6 x plava, 2



x bela, 3 x crvena, 5 x žuta i videćeš da se podigla statua glave. Dođi do nje i aktivi-



raj polugu koja će ti povezati PAVILION sa ISLAND-om. Kreni do ISLAND-a i siđi u otvor. Naći ćeš se u podvodnom bazenu SUBMARINE TUNEL. Predstoji ti borba sa velikim monstrumom. Ubićeš ga

tako što ćeš bežati u krug sve dok ne pljune u struju. Kada to uradi stani i pucaj u njega. Ponavljaj sve dok ga ne ubiješ. Kada ga ubiješ vidi crvenu mrlju u kojoj ćeš naći SKULL CRISTAL (vidi prošli broj). Vrati se gore i na ostrvcu potraži LIPSTICK (karmin). Idi nazad do PIRAMID i vrati prekidač u prvobitan položaj kako bi pomerio most. Kreni ka POWER PLANT i usput eliminiši protivnike u POWER PLANT, u prizemlju imaš sanduk sa HIDRA municijom. Popni se gore gde te očekuje borba sa džinovskom glavom. Tu uništi drugi generator i vrati

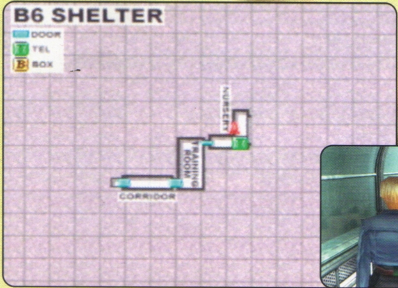


se na B2 nivo. Pre nego što se spustiš drugim liftom vidi mapu, jer ne bi bilo loše da znaš da je neko odmrznuo GOLEM-a čudovište. Takođe proveri opremu i



municiju i usnimi svoju poziciju. Kad se spustiš drugim liftom u glavnom hodniku na B2 nivou naći ćeš se ispred podzemnog lifta. Obavezno uništi dva velika





zvučnika, jer ti oni non-stop oduzimaju MP energiju. Prođi kroz vrata u CORRIDOR i uništi nove zvučnike i debelog monstruma, potom vidi EVE koja beži kroz vrata. Proveri opremu i kreni za njom TRANNING ROOM. Ponovo pucaj u zvučnike, pa potom uzmi raketni bacač. Za ovu borbu biće dovoljno 40 granata.



Posle bitke vidi demo u kome upoznaješ pravu EVE. Posle demoa idi i uzmi iz or-



mara za MD PLAYER - RINGER S SOLUTION, i idi i razgovaraj sa KYLE-om preko telefona. Obavezno se usnimi. Ponovo popričaj sa njim. Kreni prema izlazu i vidi demo u kome te napada GOLEM. Unutar



sobe uzmi PROTEIN CAPSULE sa komandne table i vidi kontejner u kome se nalazi EVE-ina sestra, a i tvoja takođe. Potom popričaj sa malom EVE i polako je odvedi do lifta. Ukoliko joj pobegneš ona će ostati sama i ugušiće se kao i ti. Popni se liftom na GARDEN, gde ti EVE beži u šumu. Kreni sa njom i usput ubij monstrume koji su beživotni. Ali obrati pažnju na GOLEME sa mačevima. Kad stigneš u SUBMARINE vidi demo u kome hvataju EVE. Kada



dođeš u FOREST ZONE počinje borba sa GOLEM-ima i traje do kraja. Lakše se uništavaju pomoću M4A1 i PE moći PYROKINESIS. Počisti ceo NEO-ARK pa idi nazad na B2 nivo SHELITER. Počisti i ovaj nivo pa idi na SHETER B1 nivo. Počisti i njega od monstruma i idi u kontrolnu sobu sa kamerama i isključi lasere. Zatim uključi petu kameru i pritisni OPERATE. Zatim pored telefona uzmi poruku iz koje ćeš saznati da je BALDWIN izdajnik. Sledeće odredište je UNDERGROUND PARKING, ali pre toga očisti sve mape. Možeš se čak vratiti i da očistiš i DRYFIELD i zaradiš koju paru koja će ti itekako trebati za kupovinu PE moći. Kada kreneš nazad ka UNDERGROUND PARKING-u u hodniku ispred njega napadaju te nevidljivi GOLEM-i. Kada stigneš na parking obavezno se usnimi. Idi do ploče sa koje si uzeo ključ i vidi je ponovo. Zatim aktiviraj prekidač CALL. Ponovo aktiviraj plavi i žuti CALL. Posle toga

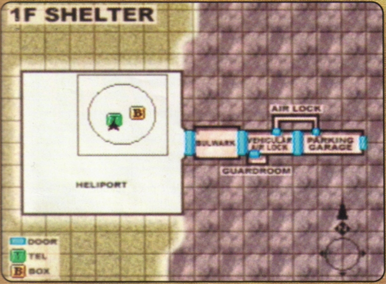


izaberi crveni auto. Kada ga staviš na sred parkinga, iskoristi BOWMAN-ovu ID karticu na kontrolnu ploču pored velikih vrata. Uđi u auto i tunelom se odvezi u 1F SHELTER. Naći ćeš se u PARKING GARAGE. Idi u AIR LOCK. Ubi još dva GOLEM-a i idi do motora sa koga ćeš uzeti plišanog medu. Otključaj vrata i uđi u GUARD ROOM aktiviraj prekidač i izađi da otvoriš velika vrata. Prođi u BUL



WARK. Pobij protivnike, otvori vrata i odgledaj prelep demo. Posle demoa naći ćeš se u šatoru u HELIPORT. U njemu imaš granate i RINGER S SOLUTION, takođe imaš i telefon. Kada izađeš iz šatora videćeš psa FLINT-a. Od njega uzmi MP2 i pismo. Zatim biraj način igre.

PIRCE-ov način: Izađi iz šatora i popričaj sa devojkom. Kod koje se nalaze sve stvari koje si ostavljao u autu i sanducima. Zatim popričaj sa vojnikom pored šatora koji ti daje municiju za pištolj, pumparicu, M4A1, 556mm i granate koliko god hoćeš. Pošto se napuniš idi do kamiona i od vojnika kupite potrebnu pomoć



(TACTICAL ARMOR). Od oružja će ti koristiti bacač granata i pumparica.

Spajanje sa KYLE-ovim načinom
KYLE-ov način: Na izlazu iz šatora te čeka RUPERT koji će ti dati magnum i municiju. Tu je oprema koju ste ostavljali za sobom po sanducima u DRIFILD-u. Od vojnika pored šatora uzmi besplatnu municiju. Od oružja i opreme ponesi najjače i najbolje.

Spajanje sa PIRCE-ovim načinom: Pre nego što kreneš daj FLINT-u da omiriše medveda, zatim aktiviraj prekidač pored vrata i prati FLINT-a do auta. Njime se vrati na UNDERGROUND PARKING. Odatle idi u GOLEM FRIZER. Tu srećeš PIRCE-a.



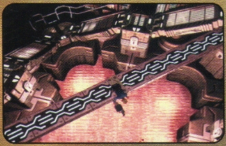
Razgovaraj sa PIRCE-om pa nastavi sa FLINTOM do STERILIZATION ROOM. Srešćeš se sa ranjenim vojnikom koga će pas da odvede na sigurno. Ponovo se vrati u UNDERGROUND PARKING gde te očekuje vojnik od koga možeš da kupiš nova oružja- raketni bacač MM1, mitraljez M249. U slučaju da nemaš dovoljan broj poena, upotrebi mapu i očisti sve prostorije i na taj način zaradi dovoljan broj bodova (B1, B2) NEO ARK. Konačno uđi u POD SERVICE CANTRY na



B1, odgledaj filmove, vrati se u STERILIZATION ROOM, usnimi se pa uđi u mali lift koji te vodi na B2. Budi veoma oprezan jer napada nevidljivi protivnik BISHOP. Kreni oprezno prolazom, čim se nađeš u borbenom modu upotrebi PE ANTIBODY, zatim pucaj u protivnika samo kad je vidljiv. Najbolje je da se leđima osloniš na neki zid. Ako te BISHOP uhvati pritiskaj sve tastere na kontroleru da bi se oteo iz njegovog naručja. Ako te paralizuje ili otruje obavezno se izleči i nastavi borbu. Eliminiši ga i dobićeš RINGERS SOLUTION i pozamašan broj bodova. Uđi u POD BOTTOM gde te očekuje borba sa ogromnim čudovištem gde treba da iskoristiš što više PE moći. Ubijanje će biti veoma teško i sporo i imaš dva načina da ga uništiš - lakši i teži.
Lakši: uništi mu glavu, vrat i jezgro. Sve vreme moraš da izbegavaš njegove napade, a kada se pojavi jezgro pucaj dok su rupe otvorene pa beži u stranu.



Koristi: PE metabolizam i ako te paralizuje ili oslepi upotrebi LIFEDRAIN. Kada ga ubiješ dobićeš 500EXP, 1500 VP i predmete.
Teži način: cilj ti je da pre nego što uništiš jezgro uništiš sve delove tela. Prvo pucaj u bacače plina na rukama, siđi na najniži deo platforme,i pucaj mu u stomak. Sledeći su pipci na zadnjici koje treba da gađaš dok se ne iscepaju. Nije ni malo lako jer moraš sve vreme da trčiš dok mu ne priđeš sa leđa. Kad iscepaš pipak pucaj u nova dva koji su kraći, zatim rupu iz koje je on izrastao da bi sprečio rast novog. Pucaj u njegovo podnožje da bi mu usporio kretanje, pa sve to ponovi da uništiš drugi pipak. Sredi zadnji kraj, uništi mu ruke, glavu, vrat i na kraju jezgro. Naravno, sve vreme izbegavaj napade, leči se Metabolismom, Lifendrainom. Ako ga ubiješ dobićeš 5000 EXP, 20000 BP, mnogo toga. Ovaj način vam ne preporučujemo jer je neverovatno težak, ali ipak moguć (NAS DVOJICA SMO USPELI).
Savet: za početak ga ubijaj na lakši, brži način, a zatim idi do kontrolne table i upotrebi BOWMAN ili YOSHIDA karticu za most. Ponovo animacija. Spremi se



za najtežu borbu do sada, protiv PARASITE EVE lično.
Savet za borbu: Skoro da ga i nema. Ako si na vreme kupio pancir TACTICAL ARMOUR i raketni bacač MM1, pronašao bar tri proširenja za pancir Bect Pousha, upotrebi ih, a imaš 10 mesta u Panciru, biće ti mnogo lakše. Ako si svo HP, MP povećao, biće ti još lakše. A ako si sačuvao i nekoliko Ringers solutiona onda možeš da se nosiš sa Eve, ostalo je na tebi da budeš brži i spretniji od nje, jer ona ima nekoliko vrsta napada koji su ekstremno opasni.



Ako uspeš da je poraziš opet EXP. VP i ZAVRŠNI FILM I NAGRADA.

Kad završiš igru otvoriće ti se:
Replay Mode (veći broj protivnika) i
Bounti Mode (veći broj protivnika).
Ako igru odigraš kako je i opisano otvorićeš Scavenger Mode (nećeš imati ničiju pomoć pa ni Kyleovu).
Ako igru završiš u Scavenger modu otvorićeš novi-Nightmare!!!!
Za različite završetke igre se dobijaju i različiti predmeti. Ocena zavisi od načina na koji si igrao i od moda u kome je završiš. Bounti Mode podiže ocenu za jedan nivo, Scavenger mode povećava za dva nivoa, Nightmare za tri nivoa.
Za ocenu S je potrebno više od 400001 EXP poena u Replay Modu.
Ako uz to imaš i 10000 BP možeš da kupiš novo oružje-Gunblade!!!
Na R1 ga podižeš, a kada udari pritisni R2 da bi pucao. Oružje koristi municiju za pušku.
Možda tu ima još dosta toga što nije opisano, a na vama je da otkrijete.
Srećno!



Werewolf: The Apocalypse



Na pola ljudi. Na pola zveri. Grabljivci čija su lovišta mračne šume i mračne uličice. Čudovišta koja se poput duhova prikradaju lovini, a potom eksplodiraju u kovitlac kandži i očnjaka. Zveri što zavijaju pod svetlošću punog meseca i nemilosrdno ubijaju one koji prekorače granice njihove teritorije.
Vukodlaci.

Ovaj pasus pripada uvodu u knjigu pravila za igru Werewolf: The Apocalypse, izdavačke kuće White Wolf. Werewolf se može smatrati sistemom koji je jednako kao i Vampire uticao na razvoj RPG igara u devedesetim godinama. Zbog svoje posvećenosti tzv. storytellingu tj. priči i razvoju likova pre nego akciji i "dobijanju" (čega god - iskustvenih poena, blaga, moćnih stvari koje vaš lik čine jačim) i naravno, zbog skoro nenadmašne atmosfere svog settinga (koji je možda najviše zahvaljujući Werewolfu izrastao u ono što danas nazivamo World of Darkness) ovaj RPG zaista slovi kao vredan dragulj na današnjem tržištu.

Kao i sva White Wolfova izdanja, tvorci Werewolfa ovu igru nazivaju storytelling, pre nego RPG igrom. (Možda je problem u želji da se u svemu bude poseban, pa čak i u nazivu za vrstu igre koju su napravili. Da se ne lažemo, ovo je RPG). Ipak, storytelling nije loš naziv zato što odmah upućuje na to da ova igra ima malo drugačije principe i drugačiji duh, šmek, filing, od onoga što smo navikli da zovemo RPG-ovima (a čije su osnovne osobine prečesto one gorespomenute jurnajave za "materijalnim" poboljšanjem vašeg lika).

Vratimo se opet uvodu u knjigu. Možete me optužiti da sam prepisivač, ali imam dobro opravdanje za to - kompanija White Wolf se zaista oduvek trudila da im knjige budu vrhunske u svim aspektima - kako dizajn, tako i kvalitet pisanja - te su momci koji su pisali Werewolf u uvodu knjige uspeli da zaista divno ukratko objasne početnicima šta je poenta storytellinga (a boga mi i RPG) igre. A neće ni vama (početnicima:)) škoditi da se malo podsetite osnova...

Dakle "...u igri tkanja priče (storytelling) igrači koriste pravila koja su im u knjizi data da stvore likove (u ovom slučaju, Vukodlake) koji će im služiti kao neka vrsta alter ega (drugo JA). Ti likovi onda prolaze kroz serije dramatičnih situacija i avantura... Svaki od igrača opisuje akcije svoga lika i govori ono što bi njegov lik govorio i tako ga vodi kroz zaplet koji pravi cela ekipa.

Onaj koji rukovodi svim tim naziva se Storyteller (iliti Game Master), a njegova uloga je sličnija onoj koju ima reditelj, nego onoj koju ima pisac... igrači pokušavaju da postignu svoje ciljeve, dok im Storyteller postavlja prepreke i protivnike (tj. mogućnost neuspeha).

Ipak, krajnji cilj je da se svi dobro zabavljaju, bez obzira da li im je lik možda poginuo ili da li su uspeli u svojim namerama. Zbog toga shvatite da pravila u ovoj knjizi služe samo kao okvir za VAŠU priču, ako se pravila i priča sukobe, priča uvek pobeđuje."

Kraj slobodnog prevoda. Zvuči kao pravo razumno objašnjenje RPG-a, zar ne? Bar meni tako zvuči - ja više ni ne znam da li sam tako razmišljao sam ili je pisanje White Wolf-ovaca izvršilo podsvesni uticaj na mene. Ali nije ni bitno - ovo što ste pročitali se skoro savršeno poklapa s mojim shvatanjem dobrog RPG-a, bez obzira o kom se sistemu radilo.

A sad malo o samom sistemu. Naziv je dovoljno uznemirujući i tera vas da postavite neka pitanja: "OK, Werewolf, ali zašto Apokalipsa?" Pa, Werewolf jeste priča o vukodlacima, ali kao i svaki White Wolfov sistem, ima predominantnu temu koja daje podlogu svim pričama koje ćete (valjda) igrati u okviru ovog sistema. Naravno, osnovna tema su vukodlaci, ali i oni imaju svoju temu - nadolazeće Apokalipse protiv koje se bore.

Da, deco - vukodlaci su poslednji ratnici Majke Zemlje u borbi protiv uništenja koje oslikava čovek sa svojom industrijom, tehnologijom i zagađenjem kojim nemilosrdno steže omču oko vrata planeti koja ga je rodila. Zabrinjavajuće je koliko je tema realna i istinita, zar ne? Ali, kakva je to priča o vukodlacima kao eko-gerilcima?

Možda će vam zvučati jasnije (i više vas naložiti) kada pročitate nešto iz istorije i mitologije Sveta Tame. Elem, pre mnogo hiljada godina, pre nego što su ljudi koristili jezik, Majka Zemlja oličena u duhu planete po imenu Gaia, stvorila je tri sile - Weavera (Tkača), Wyrma (Crva) i Wylda (Divljeg) da održavaju univerzum. No, neko je morao da pazi i na njenu decu, ljude. Tako su stvoreni menjači oblika, od kojih najmoćniji bejahu Ljudi-vukodlaci ili Garou, kako sebe nazivaju. No, Garou su se osilili u svojoj ulozi i svako ko bi im se usprotivio bilo čovek, menjač oblika, ili duh - završavao je kao hrpa mesa, pod optužbom da je pretnja Gainoj deci. Polako su se stvarala neprijateljstva između vukodlaka i druge Gaine dece, ali i između klanova vukodlaka. Nasilje vukodlačko bejaše tako strašno da su ljudi okrenuli leđa svojim čuvarima i polagano ih gurnuli u zapećke mita i praznoverja. Čovečanstvo je nastavilo svojim putem, bez čuvara. Vidite gde smo završili...



No, Garou još postoje i još uvek vode bitku protiv uništitelja Gaie, protiv Apokalipse. Jer, u međuvremenu, dogodilo se nešto čudnovato - Wyrm, jedna od tri sile koje čuvaju poredak u univerzumu je poludeo! Ali, ne bez razloga (što se saznalo tek u najnovijem, četvrtom izdanju pravila za Werewolf - pošto se Svet Tame razvija godinama, tj. pisci White Wolfa stalno menjaju neke stvari - da bi se stekao utisak živog sveta, koji se menja paralelno s našim "stvarnim" svetom). Weaver, druga od tri sile, je upleo Wyrma u svoju mrežu i tkao je oko njega sve dok Wyrm nije poludeo i okrenuo se protiv majke. Wyrm je na zemlji oličen u materijalizmu čoveka, u zagađenju i svim zlim stvarima koje radimo planeti - toliko da se više ne zna da li je čovek jednostavno zalutao i zaboravio svoju majku ili ga Wyrm aktivno kvari i okreće protiv nje. Vukodlaci se u sva-

igre bez struje

kom slučaju moraju boriti protiv toga - protiv Wyrma i njegovih agenata. A njih ima: od zlih pokvarenih ljudi oličenih u korporaciji Pentex, preko raznih natprirodnih bića i čudovišta, zlih duhova, (vukodlaci se kreću i u duhovnom svetu koji postoji paralelno s našim - tj. paralelno sa Svetom Tame, a taj duhovni svet se naziva Umbra), Vampira (vukodlaci vampire smatraju bićima Wyrma, iako vampire ta priča uopšte ne interesuje) - do celog jednog plamena vukodlaka po imenu Black Spiral Dancers, koji su se predali Wyrmu!

Ah da, plemena. Kao i u svim ostalim White Wolfovim igrama, vaš lik bi trebalo da pripada nekom ustaljenom poretku koji zamenjuje standardne klase ili zanimanja u drugim RPG-ovima. Pošto su osnovna tema Vukodlaci, da ne bi došlo do zamora činjenicom da su svi igrači isti - tj. vukodlaci - tvorci igre su ih podelili na 12 plemena (kao što su Vampiri podeljeni na klanove, a Magovi na škole, ali o tome kasnije...) Evo naziva nekih: Black Furies, Get of Fenris, Bone Gnawers, Silver Fangs, Children of Gaia... Svako pleme ima svoje posebne odlike, pa samim tim i njihovi članovi imaju neke opšte karakteristike ponašanja, drugačije poglede na svet i naravno drugačije osobine i sposobnosti kada je "papirologija" (tj. ono što vam piše na character sheetu) u pitanju.

Još jedna stvar koja određuje vašeg vukodlaka je njegov "auspice" tj. faza meseca u kojoj je rođen. Sam sistem pravila igre je isti kao i svim ostalim WW igrama, pa se nećemo njime ovde preterano baviti. Bitno je napomenuti da, kao i u ostalim WW igrama, likovi u Werewolfu imaju posebnu osobinu, koja je pokušaj da se pravilima izrazi ono što bi vi trebalo da shvatite o stranoj i divljoj prirodi bića koje igrate (ipak bi vi trebalo ubedljivo da odigrate jednog vukodlaka, a ne možete se baš rukovoditi onime što znate iz horor filmova, jer su White Wolfovi vukodlaci malo drugačiji). U Werewolfu se ta osobina zove Rage, i ona raste i opada (sa svakom stresnom situacijom dobijate poen ili dva Ragea), a Rage je mač s dve oštrice - što veći bes to lakša transformacija u Vukodlaka, ali i manja kontrola nad onim ljudskim u njemu - pa samim tim i veća šansa da se vaš lik pretvori u nekontrolisanu seckalicu za meso... Vukodlaci su bića s visoko razvijenim plemenskim mentalitetom - vukodlak samotnjak je ili prokažen ili odbačen. I to je prokletstvo vukodlaka - koliko ih plemena čine vezanim za svoje saplemenike, toliko ih i okreću protvi drugih plemena. A kada je vukodlak besan (eh, taj Rage) i mali sukob može postati ozbiljna klanica - makar to bio i sukob s "braćom" iz drugog plemena s kojima se zajedno treba boriti protiv Wyrma.



Spomenuo sam horror standarde u vezi s vukodlacima... Pa, oni uopšte ne važe u RPG-u Werewolf. Za početak, osnovno je da vukodlaci nisu monstrumi iz noći (dobro, jesu, ali samo za zlotvore ili kada im je Rage visok pa podivljaju), već inteligentni i plemeniti ratnici u službi Majke Zemlje. I ne, pun mesec ne znači da svi vukodlaci moraju da se pretvore u svoju vučju formu (inače, u ovoj igri vukodlaci imaju čak 5 formi - ljudsku, u kojoj su potpuno normalni ljudi, vučju - za koju važi isto što i za ljudsku, i tri među-forme) - oni to mogu kad hoće. Takođe, likantropizam ne postoji - biti vukodlak nije zarazna bolest, već se vukodlak rađa (i to samo ako je jedan roditelj vukodlak, a drugi čovek ili vuk).



Mislim da vam je ovo dosta da vas naloži da uzmete svoju vučju kožu i stanete u odbranu Gaie od ljudske gluposti i Wyrma. A tek kad vidite kako izgleda knjiga...

STROGO POV.



Time Crisis

Nivoi po želji, mod za varanje ...

Mod za varanje
Sačekaj dok se ne pojavi glavni ekran sa tri mete. Upucaj rupu u centru slova "R" u reči "CRISIS" dva puta, zatim pucaj pored reči "TIME" dva puta. Meni za varanje će se pojaviti sa životom, kreditom, i opcijama za pucanje. Ove opcije se mogu koristiti da vam omoguće devet života, neograničene kredite i "no reload" mod. Napomena: Morate da nišanite ekstremno precizno kada pucate u ekran. Preporučujemo da pištolj skoro prislonite na ekran.

Izbor nivoa X
Drži L1 + X + O otprilike pet sekundi. Ako tačno uneseš šifru, čućeš zvuk pištolja. Pritisni Start na naslovnom ekranu da skočiš na neki drugi nivo.

Moguće ponovno učitavanje
Pritisni △, O, □, ili X na standard kontroleru u portu dva da se sakriješ ili "reloaduješ" umesto da upotrebiš crveno dugme na pištolju.

Easy story mod
Selektuj prvu misiju sa ekrana za izbor misija. Time attack i story mod opcije će se pojaviti. Pucaj van ekrana, zatim upucaj "selection box" za story mod. Easy opcija će se pojaviti na story mod kutiji. Easy mod dozvoljava pet života i extra vreme za finiširanje igre.

Kengo: Master Of Bushido

PlayStation 2

Kako zbuniti protivnika?

Igraj kao student
U meniju za izbor likova, drži L1 + L2 + R1 + R2 i izaberi željeni karakter. Različiti likovi će se preobratiti u Dojos-e i studente.

Svi skriveni likovi
Pobedi sve Dojos-e u modu za jednog igrača da otključaš skrivene likove u versus i tournament modovima. Sve konture biće zamenjene licima Dojo Mastera.

Zbuni protivnika
Za vreme meča u versus modu, naizmenično pritiskaj X + O da ga sludiš kad god kreneš u napad.

Echelon

PC CD-ROM

Šifre za varanje

Za vreme igre pritisni ~ da ti prikaže prozor konzole, zatim unesi neku od šifara da aktiviraš određeni kod:

REZULTAT	ŠIFRA
Pritisni [Esc] da pređeš misiju	srv_success 1

Mario Tennis

GB color

Drugi tereni, drugi likovi ...

Teren u zamku
Igraj Luigi's Shooting Star mini-igru i pobedi na dva nivoa. Kada stigneš do trećeg nivoa, igraj dok ti rezultat ne bude 60, da otključaš Castle Court (Zamak) u vezanoj igri i egzibicionim modovima.

Tropski teren
Igraj Baby Mario's Target Shot mini-igru i pobedi na dva nivoa. Kada stigneš do trećeg nivoa, igraj dok ti rezultat ne bude 60, da otključaš Tropics Court u vezanoj igri i egzibicionim modovima.

Teren u džungli
Igraj Donkey Kong's Banana Bunch mini-igru i pobedi na dva nivoa. Kada stigneš do trećeg nivoa, igraj dok ti rezultat ne bude 60, da otključaš Jungle Court u vezanoj igri i egzibicionim modovima.

Zvezdani teren
Igraj Mario's Boo Blast mini-igru, završi prvi i drugi nivo, i juri rezultat da otključaš Star Court.

Igraj kao Studenti
Pobedi studente koje srećeš u Junior, Senior, Varsity i Traveling Ligama da ih otključaš na ekranu za izbor likova.

Igraj kao Mario - Uspešno završi igru u Singlu.
Igraj kao Peach - Uspešno završi igru u Dublu.

Srebrni i Zlatni Reketi
Proveri da li imaš Čelični Reket, zatim idi na terene za trening. Idi do jezera i nastavi sve dok ne ugledaš dečaka koji vežba svoj swing. Reci mu da ti se ne sviđa i da ćeš mu pokazati svoj swing. On će se nasmejati, što će te naljutiti. Zatim, spremi se za swing. Za 10 sekundi pritiskaj A koliko god možeš puta. Ako pritisneš 100 puta, dobićeš Srebrni Reket. Ako pritisneš 150 puta, dobićeš Zlatni Reket. Napomena: Probaj da umotaš ruku u svoju košulju i da trljaš preko A sve dok se ne završi. Ovako ćeš isto moći da dobiješ rekete.

Resetuj igru
Ako izgubiš u RPG modu, pauziraj igru odmah, pre nego što se pojavi rezultat. Usnimi se, prekini, zatim ponovo igraj igru koju si igrao. Igra (ne meč, niti set) će se resetovati.



Rainbow Six: Rogue Spear

Meni za varanje

Za vreme igre drži L + A + B + X + Y i pritisni Dole da ti pokaže meni za varanje.

Rampage 2: Universal Tour

Varanje i promena likova

Opcija za varanje
Unesi "BVGGY" kao šifru da otključaš "Cheats" selekciju u meniju za opcije.

Igraj kao George - "SM14N".
Igraj kao Lizzie - "S4VRS".
Igraj kao Ralph - "LVPVS".
Igraj kao Myukus - "N0T3T".
Igraj kao dodatni Myukus - "B1G4L" da igraš purpurnu verziju Myukus-a sa savršenim statusima.
Igraj kao Noob Myukus - "SRY3D" kao šifru.

NBA Hoopz

Kome treba varanje na basketu?

Šifre za varanje
Na versus ekranu pritisni Turbo (X), Shoot (A), i Pass (B) da promeniš ikonice u vrhu ekrana. Brojevi na listi koja sledi pokazuju koliko puta je pritisnuto svako dugme. Pošto se ikonice promene pritisni D-pad u pokazanom pravcu da otvoriš šifru. Ako pravilno uneseš šifru, videćeš naziv šifre i čućeš zvuk. Na primer, da uneseš 1-2-3 Levo, pritisni Turbo, Shoot(2), Pass(3), Levo. Napomena: Više od jedne šifre se može aktivirati po svakoj igri.

Rezultat	Šifra
Neograničen turbo	3-1-2 Gore
Teren na plaži	0-2-3 Levo
Ulični teren	3-2-0 Levo
Igraj kao Dr. Atomic	5-4-4 Levo
Kućna uniforma	0-1-4 Desno
Izlazna uniforma	0-2-4 Desno
ABA lopta	1-1-1 Desno
Bakini šutevi	1-2-1 Levo
Pokaži % šuta	0-1-1 Dole
Pokaži hotspotove	1-1-0 Dole
Bez goaltendinga	4-4-4 Levo
Bez faula*	2-2-2 Desno
Bez hotspotova*	3-0-1 Gore
Velike glave	3-0-0 Desno
Tanke glave	3-3-0 Levo
Tanki igrači	5-4-3 Levo

***Podrazumeva dva igrača.**

Fear Effect 2: Retro Helix

Mala pomoć za Hanu i Rain

Mod za varanje
Uspešno završi i snimi igru na bilo kojoj težini igranja. Startuj novu igru sa snimljenog statusa i sačekaj da se završi početna sekvenca. Pošto Rain ode videćeš mali control pad na left-hand zidu, odmah posle promene ekrana. Otiđi do tamo i pojaviće se "Use" opcija. Pritisni △. Unesi jednu od ponuđenih šifara da aktiviraš određenu funkciju za varanje:

Sva oružja - "11692" na malom control pad-u.
Neograničena municija - "61166" na malom control pad-u.
Mod velikih glava - "10397" na malom control pad-u.

Fazoni i fore
Flash Disc zagonetka (Rain)
80th Floor Buttons: 4, 3, 2, B, D, C
86th Floor Buttons: 4, 3, 2, B, D, A

Soba sa kompjuterima (Rain)
Desni kompjuter će se prebaciti na levi. Kad jednom rešiš levi kompjuter, voda će se povući i Hana će moći da nastavi dalje.

Desni Kompjuter
Crveni Kursor (Row 1): Pritisni 2, 3, 4, 5, 1, desni prekidač.
Plavi Kursor (Row 2): Pritisni 3, 1, 4, 5, 2, desni prekidač.
Žuti Kursor (Row 3): Pritisni 4, 5, 1, 2, 3, desni prekidač.

Levi Computer
Pritiskaj dugmiće: 2, 5, 10, 13, -1, "OK".

Trepćuće plave i žute šipke (Hana)
Ova puzla se nalazi u sobi sa dva radnika, posle uspešnog bežanja od pacova i dobijanja Videa A. Pogledaj na panel sa leve strane ekrana za soluciju. S leva na desno: 5 šipki, 4 šipke, 3 šipke, 2 šipke.

Zaključana vrata - šifra (Hana)
Vidi Video B, zatim ukucaj "92572" - broj za dobijanje pristupa.

Geometrijska slagalica (Rain)
Upotrebi D-pad da rukuješ predmetom:
Oblik 1: Dole, Gore, Dole, Gore, Dole, Gore, Dole, Gore
Oblik 2: Gore, Dole, Gore, Dole, Gore, Dole, Gore, Dole
Oblik 3: Gore, Gore, Gore, Gore, Dole, Gore, Gore, Gore
Oblik 4: Dole, Dole, Gore, Dole, Dole, Dole, Gore, Dole
Oblik 5: Dole, Levo, Dole, Levo, Dole, Levo, Dole, Levo
Oblik 6: Dole, Desno, Gore, Levo, Dole, Gore, Dole, Gore

Bežanje od pacova (Hana)
Ne možeš pobiti pacove jer ih ima puno. Zato idi pravo do vrata. Kad počnu da ruše vrata pritisni L1 da se okreneš za 180 stepeni. Brzo otrči do polomljenih merdevina na samom početku sobe. Dobićeš Video A pošto pacovi uđu u hol.

Tom Clancy's Rainbow Six
Rogue Spear

Rainbow Six: Rogue Spear

Šifre za izbor nivoa

Izbor nivoa
Startuj igru bez memorijske kartice u drugom slotu. Selektuj campaign mod, zatim izaberi "Load Game" selekciju. Unesi "P8H!H!P8P?H!?" kao šifru da otključaš sve nivoe.

Nivo	Šifra
2	4yh8h8pyp?h87
3	wyl8l8xqh?l8z
4	!yp5p5?qh?p8z
5	czt5t5hrf?t8z
6	kzx5v5prf?x8z
7	sz75z5xrf?78z
8	6z?595?rf??8z
9	c6dvbvhsf9d9j
10	k6gvfrpsf9g9j
11	s6kvjrxcf9k9j



Command And Conquer: Red Alert

Mapa, lova, pobeda, šifre ...

Šifre
Klikni na "Team" dugme u meniju sa ○ (ili bilo kojim dugmetom koje je određeno za "Cancel") ili desnim tasterom miša. Zatim pomeri pointer sa određenih predmeta na tool baru i pritisni ○ ("Cancel") ili desnim tasterom miša na svaki:

Instant pobeda - ×, □, □, ○, △, ○.
Nuklearni napad - ○, ×, ○, △, □, △.
Parabomba - □, ×, ○, ○, ×, △.
Chronoshift - △, ○, ○, □, □, ×.
Cela mapa - □, △, ○, ×, △, □.
Novac - □, □, ○, ×, △, ○.
Zameni rudu građanima - ×, ○, △, △, ○, ×.
Napomena: Ovaj kod može biti dostupan samo u multiplayer modu kad je rafinerija napravljena.
Promeni rudu ili kristale u zlato - □, ○, □, ×, ○, ○.

Sovjetske šifre

Nivo	Šifra
1	17DUXFJ6C
2-	VMBWOQ284
3	XN37MCCSO
4	LH06FZZQL
5	BUVV20LFF
6	AVYQ10YA8
7	LZRJTMQAN
8	YQX4C9GFH
9	1QESO8LE0
10	RKP0UOXJA
11	CDLKYL7Q4
12	8T5GGDK25
13	X5CDE0KN8

Savezničke šifre

Nivo	Šifra
1	LZ9SE4HPN
2	FG0WEU9OO
3	EC5NAHTU
4	9BFVYZAZ8
5	P4XS4CZVC
6	FMNAE6U08
7	7XIQW4KQI
8	WPLAGLJ2G
9	4TNT8RJ21
10	FZ0ZY7ZQA
11	X9FJZVJZI
12	5RNHTXLRY
13	J7VEWVT09
14	OLHDAPYHL
15	17LE3FDV

Confidential Mission

Confidential Mission

Poverljivi trikovi

Izbor misije
Uspešno završi igru na bilo kojoj težini igranja sa dobrim završetkom.

Another World opcija
Uspešno završi sve trening nivoe u Agent Academy modu da otključaš "Another World" opciju.

Bonus training nivoi
Uspešno završi Another World mod da otključaš 12 dodatnih trening nivoa u Agent Academy modu.

Spec Ops: Ranger Elite

Nevidljivi rendžer

Nevidljivost
Unesi "ROCKSTAR" kao ime. Pauziraj igru i otvori "Invulnerability" opciju.

Knockout Kings 2001

Zabranjeni udarci, drugi likovi ...

Unesi šifru kao ime u career modu:

Boksuj kao Ashy Knucks - "KNUCKS".
Boksuj kao Barry Sanders - "SANDERS".
Boksuj kao Jason Giambi - "GIAMBI".
Boksuj kao Junior Seau - "SEAU".
Boksuj kao Owen Nolan - "NOLAN".
Boksuj kao Steve Francis - "FRANCIS".
Boksuj kao baby - "BABY".
Boksuj kao buldog - "BULLDOG".
Boksuj kao klovn - "CLOWN".
Boksuj kao kiklopi - "EYE".
Boksuj kao gorila - "GORE".
Pune mogućnosti u career modu - "100%".

"Signature" pokreti
Pritisni △ + ○ da izvedeš bokserov "signature" pokret. Na primer, pritisni △ + ○ sa Tua i on će izvesti svoj levi zamah pustošenja.

Za vreme meča drži L1 + R1 i pritisni:
Ujedi protivnika za uvo - △ + ○ + × + □.
Zabranjeni udarac glavom - △.
Zabranjeni nizak udarac - ×.
Zabranjeni udarac u bubreg - ○.
Nedozvoljen lakat - □.
Nedozvoljen udarac - △ + ○ + × + □.



Metal Slug X

Otključajte misije

Izaberi misiju
Uspešno završi arkadnu misiju da otključaš izbor misije u drugim modovima za misije.

Chat mod
Selektuj Combat School i dok se učitava brzo pritiskaj □ dok se ne pojavi meni. Instruktor će vas pitati da li hoćete da pričate sa njom.

Mission: Impossible

Omogućite nemoguće

Unesišifru za vreme "Load Game" i ne obraćaj pažnju na "Bad Password" poruku.
Tajna poruka programera - "TTOPFSECRETT"
Odgledaj sve FMV sekvence - "SEECOOLMOVIE"
Slow-motion mod - "IMTIREDTODAY"
Turbo mod - "GOOUTTAMYWAY"
Super skok - "BIONICJUMPER"
Isključi AI - "SCAREDSTIFFF"

Šifre misija

Misija	Ime	Moguće šifre
Ice hit		
1	Lundkvist Base	
2	Subpen	ABEMJQLNVTPG
Recover NOC List		
3	Embassy Function	OGLIESHVIRLL
4	Warehouse	OQRFFSITJMNI
5	KGB HQ	EHNJHSURWJMP
6	Security Hallway	GDPSISJOWUAN
7	Sewage Control	GGHIHSJVWRML
8	Escape	GQOFISKȚLMAI
9	Escape (KGB HQ)	IGCJMJMVMRBL
10	Fire Alarm	IQDSNJNTOMCI
CIA Escape		
11	Interrogation	IJENMUNHONCJ
12	Interrogation	IMQPNHNKOSCM
13	Interrogation	PBFROUOPPWDB
14	CIA Rooftop	PMGKPUPKQSDM
15	Terminal Room	PJGNOUPHQNDJ
16	Rooftop Escape	KEJPPUPSRKEE
Mole Hunt		
17	Station	HDGGFPKQMOBC
18	Train Car	IGILGPMLMYBO
19	Train Car	HDGOFTKQMOBC
20	Train Roof	IGJDGTMLMYBO
Ice Storm		
21	Subpen	NGHSMGQTXMGI
22	Tunnel	MOEEOJGHVXJH
23	Mainland	MKEHTJSSVVJD
24	Gunboat	AFQMOJGPVTPG

Mickey's Speedway USA

Menjaj lik, digitalni cajger ...

Vozi kao Dewey
Osvoji zlatni kup u prva tri kruga na amaterskoj težini igranja da otključaš Dewey-a.

Vozi kao Louie
Osvoji zlatni kup u prva tri kruga na srednjoj težini igranja da otključaš Louie-a.

Vozi kao Ludwig von Drake
Osvoji platinijumski kup na profesionalnoj težini igranja u Frantic Finale krugu da otključaš Ludwig von Drake (Professor).

Pobednički krug
Osvoji zlatni kup u prva tri kruga na profesionalnoj težini igranja da otključaš Yellowstone, Everglades, Malibu i Washington, D.C. trke.

Frantic Finale trka
Sakupi sva četiri dela trkačkog automobila da otključaš Frantic Finale trku.

Rainbow Goo
Osvoji zlatni ili platinijumski kup u prve tri trke na amaterskoj težini igranja.

Heckle dugme
Osvoji zlatni ili platinijumski kup u prve tri trke na srednjoj težini igranja.

Neograničena ponavljanja
Osvoji zlatni ili platinijumski kup u prve tri trke na profesionalnoj težini igranja.

Negative novčići
Osvoji zlatni ili platinijumski kup u modu ogledala u Traffic Troubles krugu.

Digitalni brzinomer
Osvoji zlatni ili platinijumski kup u modu ogledala u Motorway Mania krugu.

Mršavi trkači
Osvoji zlatni ili platinijumski kup u modu ogledala u Freeway Phobia krugu.

Onemogući boost pads
Osvoji zlatni ili platinijumski kup u modu ogledala u Victory Vehicles krugu.

Jukebox
Osvoji zlatni ili platinijumski kup u modu ogledala u Frantic Finale krugu.

Brzi start
Pritisni A kad se treće svetlo promeni za vreme probnog odbrojavanja.

STROGO POV.

Illbleed

Više mogućih završetaka

Mini-igra
U glavnom meniju posvetli "Options" selekciju i pritisni A + X da počne mini-igra.

Multi završeci
Postoji ukupno tri završetka u igri. Jedan ako snimaš sve drugare, drugi za snimanje samo jednog i treći za snimanje bez i jednog drugara.

Eriko u svom donjem vešu
Startuj igru i ne spašavaj nikoga. Eriko će gubiti sve više odeće sa svakim izgubljenim drugarom. Vremenom ćeš stići do 6. nivoa, Eriko će na sebi imati samo svoj donji veš.

Crazy Taxi 2

Još luđi taksi

Pokazivač strelica
U meniju za izbor likova drži Start i pritisni A. Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se "No Arrows" poruka u donjem levom uglu.

Indicator destinacije
U meniju za izbor likova drži Y i drži A. Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se "No Destination Mark" poruka u donjem levom uglu.

Expert mod
U meniju za izbor likova drži Start + Y i pritisni A. Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se reč "Expert" u donjem levom uglu. Ni stop ni indikatori strelice se neće pojaviti u ovom modu.

Alternate display
Za vreme igre pritisni B na kontroleru tri na prikaz iz perspektive prvog lica. Pritisni Y na kontroleru tri da promeniš ugao kamere. Pritisni X da vidiš brzinometar. Pritisni A da resetuješ prikaz. Pritisni L da promeniš boju strele.

Oko Apple mape
Uspešno završi prvi deo mini-igara (5-1 do 5-5) u Crazy Pyramid modu da otključaš Around Apple map.

Mala Apple mapa
Uspešno završi drugi deo mini-igara (4-1 do 4-4) u Crazy Pyramid modu da otključaš Small Apple mapu.

Guraj bajk
Uspešno završie treći deo mini-igara (3-1 do 3-3) u Crazy Pyramid modu da otključaš guranje bajka.

Original likovi
Uspešno završi šesti deo mini-igara (S-S) u Crazy Pyramid modu da otključaš sva četri originalna lika (Axel, Gena, B.D. Joe, Gus) iz prvog Crazy Taxi-ja.

Power Rangers: Lightspeed Rescue

Moćni trikovi za moćne rendžere

Igraj kao Titanium Ranger
Unesi "ULTIMATE" kao šifru. Ili, spasi Titanium Ranger na nivou 7, zatim dovrši ostatak igre. Sačekaj kredite da finiširaš i snimiš igru. Učitaj snimljenu igru pa startuj novu igru i Titanium Ranger će biti otključan. Napomena: Igra se mora igrati u modu za jednog igrača da bi se došlo do sedmog nivoa.

Izbor nivoa - "OMEGA".
Neograničeno nastavaka - "FOREVER".
Neograničeni životi - "IMMORTAL".
Neograničena energija - "D4B7E1O9G7".
Neograničeni RPE pokreti - "N7F6U2A5A1".
Sve galerije - "SHOWCASE".

Black And White

Neograničena hrana, čarolije ...

Imena po želji
Napomena: Ovaj način zahteva promenu fajla igre; kreiraj kopiju glavnog fajla. Upotrebi text editor da izmeniš "names.txt" fajl u folderu igre. Možeš menjati postojeća imena u fajlu kako želiš. Bilo kako bilo, broj imena u fajlu mora da se poklapa sa brojem koji piše u prvoj liniji.

Neograničena hrana i drveće
Aktiviraj Food ili Wood Miracle. Zatim, drži Hand preko ulaza u selo ili radionicu i brzo pritiskaj desni taster miša. Ako uradiš kako treba, velika količina hrane ili drveća stvoriće se za veoma malo "mane".

Neograničene vodene čarolije
Upotrebi sledeći trik da dobiješ neograničene Water Miracles na prvom nivou. Na mestu gde se dobija prva srebrna medalja, skroluj na prvu zemlju. Posle toga i lupaj u stenu, dok se ne pretvori u Water Miracle.

Dodatno vreme
Drži [Alt] i pritisni 1 da usporiš vreme ili drži [Alt] i pritisni 2 da ubrzaš vreme.

Smešne otisci
Setuj sistem na 1. April i počni igru. Tvoj lik će sada ostavljati smešne otiske po zemlji.

Vrtoglava zloća
Startuj tutorial i sačekaj svoju savest da prestane da misli. Brzo pomeraj miša u krug i tvoja zloslutna glava će verovatno početi da se vrti.

The Mummy Returns

GB color

Šifre nivoa

Nivo	Šifra
1	71P 4KW
2	8K3 71J
3	P3C 664
4	CXS 0N0
5	1N0 F1N
6	7B4 L6S
7	814 8W4
8	TNM N5Q
9	HTS 0ZX
10	1RD 10V
Kraj	T64 15P

Syphon Filter 2

Uključivanje moda za eksperte

Expert mod
Na naslovnom ekranu posvetli "One Player" opciju. Zatim drži Gore + L1 + R2 + Select + ○ + □ i pritisni X.

Izbor misije
Uspešno završi igru na normalnoj težini igranja da otključaš opciju za biranje nivoa.

Giants: Citizen Kabuto

PC CD-ROM

Puna energija, kompletna mapa ...

Original Sea Reapers
Da igraš original, necenzurisanu verziju Sea Reapers-a, unesi "bin" folder u folder igre. Prebaci "arpfix.gzp" fajl u drugi folder. Da vratiš igru u normalu, jednostavno vrati fajl na njegovo prvobitno mesto.

Šifre za varanje
Za vreme igre pritisni T ili Y, zatim ukucaj jednu od sledećih šifara da aktiviraš određenu šifru za varanje:

REZULTAT	ŠIFRA
Brza konstrukcija baze*	basegoveryfast
Puna energija za bazu*	basefillerup
Puno zdravlje	pleasehealme
Cela mapa	mapshowitall
Neograničena mana	ineedspells
Brza prodavnica poklona*	gimmegifts
Brza party kuća*	itsmyparty
Izbor nivoa	allmissionsaregoodtogo
Maximum Smarty populacija*	basepopulate
Vidi frame rate	fr

***: Ove šifre rade samo u misijama u glavnoj zgradi.**

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Menjam PSX + 20 komada VERBATIM CD-ova + 17 komada NO NAME + memokartica 15 blok + 2 kontrolera za SEGU DC.
Bogdan, Kula - 063/543-793

Menjam nov FERARI volan (SONY) za polovan GAMEBOY COLOR sa bar jednim ketridžom!
Dejan 022/ 423-161

Menjam original CD za Segu Dreamcast, ketridže za Nitendo 64 i DVD filmove!
Miroslav 063/838-4134

Hitno menjam 9 od 12 ponuđenih CD-ova za Final Fantasy 7 i 8 (dajem 5 diskova za FF8 i 4 za FF7): Nudim "Eternal Eyes", "RPG Maker", "Chrono Cross (2cd)", "Colin mcRae rally 2.0", "Syphon Filter 2 (2cd)", "Fighting Force 2", "Medal of Honor 2: Underground", "Hog of War", "London Racer", i Demo Disk sa 9 igara.. Hitno!!
Nenad 063/308-131

Menjam neku kombinaciju (dve ili više po dogovoru) sledećih stvari:
-SEGA DREAMCAST (nov)
-1 kom. SONY ONE sa 2 džojstika (nov)
-2 kom. SONY ONE (polovan)
-1 kom. TV AKIRA sa TELETEKSTOM ZA SONY 2!!!
Mladen, Boban 018/23-413; 064/1418-217

Menjam 5-10 diskova za PS, za prvi broj Bonusa!
- 5 diskova za srednje očuvan
-10 diskova za dobro očuvan
Slađa 063/8173-844

Menjam diskove za PC i SONY!
Predrag 011/397-0838

Uroš Tomić

THE MATRIX



Uroša više nema. Ni sam ne mogu da verujem da je neko koga sam držao k'o malo vode na dlanu, mogao tako nešto da učini: da nas orobi, da proba atentat na moju malenkost, da nam okrene leđa, da nas izneveri... Još sada se sećam njegovog blagotelećeg pijanog pogleda, krezavog osmeha i škrbavog stasa... Eh, Uroše, Uroše, šta ti je to trebalo ?

Nedavno sam primio čudnu pošiljku koja je na sebi ponosno nosila markicu jedne daleke zemlje - Papue i Nove Gvineje. Rukopis mi je bio nekako poznat, a kako i ne bi kad je malo ljudi sa gihtom koji mogu da drže olovku, a kamoli da pišu. Moje sumnje su se obistinile kada sam otvorio pismo. Uroševo je... Dugo sam odbijao da ga i pogledam, ali su me saradnici nagovorili na to. Odmah mi se vratilo sve: njegova večita kašnjenja, nebrojeni arsenal opravdanja, potere policije za njim, česta pijanstva, tuče sa redarima.. Nekako sam sebe naterao da pročitam pismo, i odmah mi se javila dilema: da li da njegovu sadržinu sačuvam samo za sebe ili podelim sa vama? Ipak, evo ga pismo u celosti pa sami procenite ...

Prati Belog zeku...

Sedeo sam ispred kompjutera, pisao i razmišljao, posmatrao kako se dim cigarete izvija i pliješe na moje oči, ispijao hladan napitak koji je trebao da me povrati. Napolju je vladala jara iako je prošla ponoć, sigurno preko trideset stepeni. Nakon što sam popalio dva ventilatora, još uvek nezadovoljan temperaturom, pomišljao sam da odem do kujne i doteglim frižider, a zatim širom otvorim njegova vrata i klimatizujem prostoriju, ali sam shvatio da bi izbudio celokupnu familiju, koja bi me odstrelila jer je budim (a mučenici jedva zaspaše)... Kako je samo dosadno, ali moram da pišem, a i dok pišem, kompjuter obrađuje neke podatke. Prijavio sam se za unapređeni SETI (Search for Extra Terrestrial Intelligence) program, pa mi sa jednog sajta konstantno šalju podatke koje treba proveriti, a ako moj kompjuter pronađe neku anomaliju koja potvrđuje postojanje vanzemaljaca, možda me i potpišu u zahvalnice... moj doprinos civilizaciji.

Odjednom me je nešto prenulo, mora da sam bio zadremao. Ne, ne mogu da verujem, globalna pretraga je završena, a koliko mi se čini, kompjuter ne bi ovako listao podatke na normalnom sajtu. Auh, koji je ovo string... nisam valjda stvarno tamo gde mislim da jesam?!? ***Ding-Dong***

Lele, umalo srce da mi stane, ko li je u tri izjutra, a i ovo mora da je neka patka, nisam ja tako opasan igrač da tek tako upadnem na Pentagonov sajt...

Otvorio sam vrata i ugledao prelepu devojku, koja je na levom ramenu imala istetoviranog belog zeku. Crna kratka kosa joj je dopirala do vrata, a na očima je imala velike naočare, koje su sakrivale njene smeđe oči. Osetio sam nešto čudno gledajući njeno lice, kao da mi je odnegde već bila poznata.

- Pođi sa mnom ako želiš da ostaneš živ, nemamo mnogo vremena. Upravo si probio zaštitu sajtu i ONI su već krenuli po tebe...

Znao sam da govori istinu, ni sam ne znam kako. Pošao sam za njom i ušao u veliku crnu limuzinu...

- Je li snajo, ko sponzoriše ovo bekstvo? Ne imadem ja keša da plaćam besna kola.

- Kako bre nemaš, plaćaju li tebe u onoj izdajničkoj redakciji?

- Ma, plaćaju me, al' kaki sam ja, sve sam pare spisk'o kod Jocu u disko(nt).



Zatamnjena stakla su me zaštitila od radoznalih pogleda ljudi odevenih u crno, naoružanih do zuba, koji su očigledno nekog tražili. Pored toga što su mi bili ekstremno poznati, shvatio sam da traže baš mene, ali kako je moguće da znaju gde stanujem? Mora da im je neko dojavio...

- Ni manje ni više, no onaj kome najviše veruješ - rekla je lepotica, očigledno sposobnija no što sam pomišljao, razumnija i inteligentnija od većine žemskinja koje sam imao prilike da upoznam. Kako li samo zna... *- Zato što ti čitam misli.*

- A šta ja sad da radim?- upitao sam nekako potišteno, shvatajući da me je "pročitala" i malopre, kada sam je ugledao, neshvatajući kako me nije iznabadala osećajući kako iz mene izviru prljave i pogane insinuacije na račun nje, seksa i uzajamne masturbacije.

- Da se braniš i da prestaneš da me atakuješ perverznim mislima - iako sam poslata da te zaštitim, dovodiš me u iskušenje da te pošaljem na odeljenje maksilo-facijalne hirurgije. Zar ne primećuješ ko su ta dvojca u crnom?

Tek tada, kada sam malo bolje pogledao, shvatio sam da se radi o mom velikom prijatelju i njegovom rođenom bratu. Sledeće što sam začuo je bila konstatacija - *Agenti Wolf su došli po tebe, još uvek misliš da su ti drugari? Šta ti misliš o tome?*

- Mislim da sam konačno skontao zašto toliko polažu na lekturisanje mojih tekstova. U zadnje vreme mi ne daju da se slobodno izrazim, sve mi tekstove upropastiše... - rekoh ja sa neograničenom tugom u glasu i bolom u duši, - sada shvatam zašto me više ne vole - *TO VIŠE NISU ONI!!!*

- U pravu si, to je neka viša, demonska sila koja se trudi da te liši slobodne volje, duha i ogromne količine novca. Ja sam poslata sa viših instanci da ti pomognem. Moraš da izađeš iz ovog sveta i nađeš tri predmeta koji će ti pomoći da ih povratiš u normalu...

Mission Impossible

Ušao sam u malu straćaru, memljivog mirisa, ispljuvanog poda i zagledao se u osoblje. To je jedan poseban primerak spodobe, u nas igrača prepoznatljiv kao "pripiti prodavac žetona", sumnjivog obrazovanja, sumnjivijeg izgleda i nesumnjivo najprljavije majice na bretele, niz koju se slivalo nešto što podseća na ekto-plazmu, tamno žute boje, zelene nijanse, turobnog mirisa. Pošto mi takvi primerci nisu strani, duboko sam udahnuo vazduh, pritrčao, bacio

brate, u kom si fazonu?

pare na pult i rekao, a bez da sam na nos disao (iz bezbedonosnih razloga): "Evo para, daj žetone...", a zatim odstupio par koraka u nazad, jer su ipak šupljine na licu i tečnost koja iz njih prska glavni uzočnik kapljičnih infekcija i terminalnih bolesti (ebola, žuta kuga, TBC, lepra...). Matori je otvorio levo oko (ono sa manjom količinom krmelja, koje je bilo lakše otvoriti), blago zamućeno... A, ha! Mutno mu je oko, mora da je leglo malo Loze ili Vinjaka, a možda je vežbao skok s' Vodkom (obožavam sportiste). Oblak se širi iz njegovih usta, sačuvaj me Bože, džibri kao da mu je nešto upuzalo u usta i tamo LIPSALO. Dohvatio se žetonjere i izvadio par žetona, otkrivajući dugačke, crno-žute nokte (soko pilićar se može pohvaliti istim), delimično izgrižene, mestimično predugačke (u predelu malog prsta, možda pomoću njih iskopava kajmak iz ušiju). Kolika količina crnog ispod noktiju, možda bi neko trebao da ga uputi da se zemlja rilja lopatom ili krampom, a ne rukama - nije higijenično. Bacio ih je na pult (žetone, a ne piliće), zahrkljao je i zakrkljao, skidajući surogat alkohola sa ždrela i mahovinu sa zuba, a zatim ispljunuo na pod zelenu bukagiju, koja je više ličila na krepalog gremlina nego na plućnu alveolu bez koje je upravo ostao.

Spopalo me gnušanje, ovaj svet je daleko prljaviji od onog na koji sam navikao. Ko bi rekao da simulacija života može da bude tako realna...

Kada budeš ušao u prvi nivo, shvatićeš šta ti je cilj, prepoznaćeš predmet koji moraš da uzmeš, ne birajući način i sredstva. *Zapamti - ovo je sve izvan granica realnosti - šta god uradio, loše ili dobro, neće menjati tvoj realni život. Sada pođi i ispuni svoju misiju...* - još uvek su mi u glavi odzvanjale reči lepotice sa belim zekom na ramenu. Olovna cev - odmah sam je prepoznao po načinu na koji se caklila među inventarom. Znači to je ono što mi treba, to je ono što treba da lapim ne birajući načina.

- Ćale, golema bre ova vrućina - 'si raspoložen da PORAZGOVARAMO po jednu...



- Može mali, al' samo ako ti plaćaš RAZGOVOR.

Otrčao sam do lokalnog bircuza i doneo po' gajbe - čisto da se razmalerišem. Otvorim ja jedno, otvori on, pa počne da priča o starim vremenima, pa otvori još jedno podrigujući, a ja se zahvalim Bogu na malom rastu, koji me je spasao oblaka toksičnih izduva koji su se širili iz pravca glabavih usta. Ako ništa, sad makar znam ko je poslužio Magnusu i Bunkeru kao inspiracija za Superhika. "Razgovaramo" mi tako po pivi, a vidim, već mu se prikunjalo od silnog razgovora sa flašom, mislim se - Da otpikam jednu-dve igre dok se matori ne zakunja. Evo ga, već zeva puštajući gasove na sve strane, češe se zadovoljno po maljavom stomaku koji se preliva iz pantalona. Gotov je... a i olovna cev je moja.

Izašao sam napolje, svestan da se moj prvi zadatak uspešno završio, testiran sam na najgori mogući način, ali sam izdržao. Šta li je sad na redu?

Podigao sam glavu i shvatio da se nalazim ispred šume. Kada primetiš da se scenografija nekontrolisano i nerealno menja, shvatićeš da si na sledećem nivou. Samo nastavi i ništa nemoj da se brineš.

Šunjam se ja tako šumom, ne šumim ni nogama, a kamoli bilo čim drugim, te se posle određenog vremena prenem. Vidim, svetluca nešto iz žbuna, a zeleni se kao da je vanzemaljac. Setim se ja misterioznih krugova koji se u zadnje vreme pojavljuju kod nas, pa pomislim - Ovo mora da je neki alien, goleme mu oči - buljave i crne, a uzelenela mu koža, kao u mog strikana kada se zapije, pa počne da bljuje. Treba nešto njegovo da maznem, samo moram da uspostavim komunikaciju između mene i njega...



- Ja sam Uroš, pišem za BONUS i svakodnevno pratim Dosije X.

Zbunjeno trepće, mora da me nije najbolje razumeo...

- Ja sam Uroš, pišem za BONUS i svakodnevno pratim Dosije X.

Ne mrda, samo me gleda svojim očima, velikim poput sarme i trepće u neverici...

- Ja sam Uroš, pišem za BONUS i svakodnevno pratim Dosije X...

- Ja sam šumar, sada vršim veliku nuždu, a kasnije ću da te izlopatam motikom!

Zacakli se ona motika, i ja tek tu shvatim da se to presijavalo i da mi BAŠ to treba.

Prihvatim motiku kojom je vitlao iz žbuna, trgnem i vidim da se uhvatio za nju k'o pijan za plot, te se potpomognem stopalom, razmeštajući ga na (šumarovo) lice, vukući rukom i potiskujući stopalom. Zaječa "nužnik" uronivši u plodove minulog rada i pusti motiku da se pridrži (za pantalone), pa izlete i pojuri za mnom. Ja podbrusio pete, letim poput taneta ka izlazu iz šume, vidim svetlucaju vrata u praznom prostoru.

Ako se desi da si ispunio misiju, a da se još uvek nalaziš u neposrednoj opasnosti, potraži vrata koja će te odneti u sigurnost.

Vidim odn'o vrag šalu, lete šišarke prema meni neverovatnom brzinom, a šumar (onako zamackan) trči k'o Ben Džonson pre doping kontrole. Misli da može da sustigne staroga playera, al' neće da može! U zadnjem momentu sam uskočio u lift, ne znajući šta će sledeće da se dogodi.

Wilcommen in Mesara Papak

Ulica, jara, nigde žive duše, samo jedan lik koji stoji ispred mesare i šuška sebi u bradu... Nešto se cakli, moram da vidim šta je to.

- Pomoz' bog kumašine, šta se radi?

- Evo ('vize, 'vize...) ništa, stojim i valjam ('vize, 'vize...).

- A šta imadeš, pobratime?

- Mestimično 'vize, a delimično - šta ti treba!

- Pa trebalo bi mi... šta ti je to u džepu? To što se tako lepo cakli...

- Aaaaa, pa to je kuka.

- E, BAŠ mi to treba! Pošto košta?

- Eeeeee, vezano za kuku - imaš kvaku. Kuku ne valjam, nju samo džoram i to za škembe. Zavadio sam se sa ovim mesarom i uzeo mu kuku dok mi ne da škembe. Tko na noge donese "čkembe", u ruke dobi' kuku...

Odmah sam ušao unutra i ugledao simpatičnog čovečuljka golemog trbuha, podvaljka i osmeha. Dobričina neka, vidi mu se u osmehu.

Da probam ja na finjaka...





- Dobar dan kume, mogu li nešto da te zamolim?

- Kako ne "zemo", samo upitaj...- reče dobričina.

- Ma, meni samo treba jedno škembe.

- Za Milivoja preprodavca deviza?

- Jašta, brate. Ima kuku koja meni treba, a daje je samo za porciju škembi.

- Ajde, eve ti, 'al i još nešto pride. Slavice, AVALE parče kobasice!!! Eve ti moje dimljene kobasice, samo jer si bio iskren.

- A šta bi bilo da nisam bio iskren?- priupitah sav u zbunu.

- Ma, eno ceo izlog onijeh što su pokušali da prevare...

Istrčao sam u nameri da na'ranim Milivoja sa čkembe, preuzmem kuku i nastavim do ispunjenja cilja. Ne lez' Vraže, otuđio mi Milivoje čkembe, a bez da mi kuku predade. Potrčim ja nizvodno ulicom za njim, pokuša on levo, vide da ga prestižem, pa oplete desno, kad ono, udari ga autobus marke "Strela-Valjevo", sa vremenom dolaska u pola petnaest i devetnaest i na mrtvo ga umrtvi.

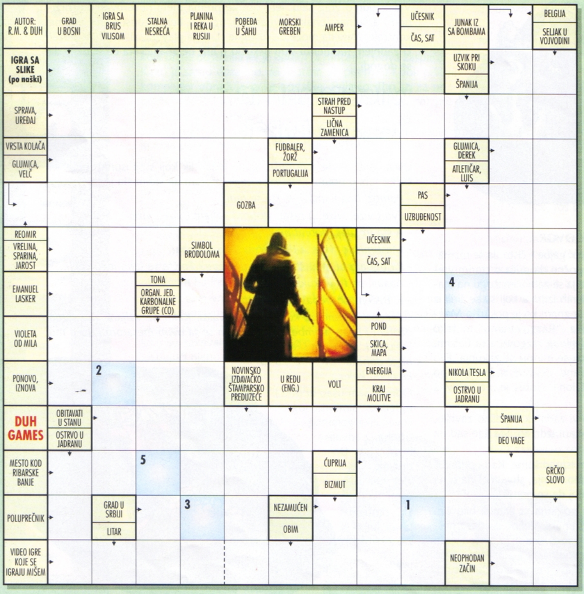
Stanem ja iznad njegove lješine, pogledam ga setno i kažem:

- Eeeee, Milivoje, crni Milivoje, čkembe imaš - ličnu kartu nemaš - te uzmem kuku i pobegnem u obližnji portal, koji je vodio sa ovog nivoa.

EPILOG

Mili Bože, čuda velikoga,
Kad se diže KUKA i MOTIKA.
Ništa peting, ništa erotika,
No utepah Glavnoga Urednika
Nekadašnjeg pobratima moga...
Te ugrabih ŠIPKU od olova
Da opljačkam redakciju lasno,
Lomeći katanac poluglasno.
Te opsovah ja u tami masno
Kada videh kol'ka je tu lova!
Jali grmi, jal' se zemlja trese,
Jali bije more o mramorje?
Niti grmi, nit' se zemlja trese,
Niti bije more o mramorje...
Već se smeju koke oko BAJE,
Pune je para pa sve skidaju gaje.
Posle pljačke odoh na primorje! ■





REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **KASPER**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 2 3 4 5

IME

PREZIME

ADRESA

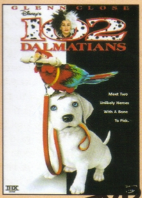
KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja

CD po izboru su dobili: Dario Ljepoja, Batajnica • Andrej Šeparović, NBgd • Tomo Pantelić, Herceg Novi • Dejan Katanić-Popović, Kruščić • Njegoš Petrović, Pančevo
Časopis Bonus su dobili: Darko Bulija, Zablaće kod Čačka • Aurel Pomana, Ban. Novo Selo • Dejan Levnajić, Beograd • Dejan Janković, Novi Bečej • Bojan Stanimirov, Pavliš

102 DALMATIANS

Kruela DeVil se vratila! Ali, sada potpuno drugačija, izmenjenog izgleda, pogleda i uma! Uma, koji je bio tretitan specijalnom tehnikom doktora Pavlova. Odbacivši svoje zle namere i đavolske ideje, Kruela je čak zavolela pse. U to je naravno teško poverovati, ali šta je drugo ostalo njenoj vernoj kreatorki Chloe nego da počne da se navikava na gazdaricu u novom izdanju. Ipak, bilo je samo pitanje vremena kada će se Kruela vratiti na svoj put zla i pakla. Ovo ponovo daje šansu Glen Close da se iskaže u svojoj fenomenalnoj ulozi koju je tako dobro odradila u prvom delu i da naravno unese u ovaj nastavak malo uzbuđenja. Ovog puta ima novog pomoćnika po zlu (Gerard Depardeau), koji joj pomaže u ostvarivanju njenih genijalno-monstruoznih zamisli.



I pored svega toga ne može se reći da je ovo ostvarenje izmamilo nešto preterano pozitivnih kritika i da je donelo ništa novo. Ali, iz Disney-ja su verovatno mislili da ako je prvi deo tako dobro prošao u svakom pogledu, a naročito finansijskom, da će i drugi. Ostaje činjenica da su dalmatinci napravili mnogo bolje uloge nego ljudski likovi. Očigledno su imali odlične trenere.

NURSE BETTY

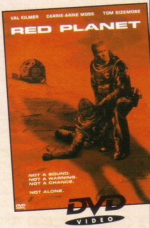
Pošto su joj muža ubili "na njene oči" Betty je skrenula. Pod utiskom svoje omiljene sapunske opere "A Reason To Love" i njenog glavnog glumca Dr. Davida Ravella (Greg Kinnear), utuvila je sebi u glavu da je njegova davno izgubljena verenica i pošla u potragu za njim čak u Kaliforniju. Film nije potpuna komedija kao što je bilo očekivano, ali ima dosta komičnih scena koje se provlače kroz film. Zvuk je u Dolby Digital 5.1 tehnici, ali je većina dijaloga ostala mono u potpunosti.



Pored Betty (Renee Zellweger) uloge tumače i Charlie (Morgan Freeman) i Wesley (Chris Rock). Njih dvojica su se odlično pokazali u ulogama plaćenih ubica. "Nurse Betty" ima dobre performanse i odličan dijalog, a i sam film je veoma dobar (možda ne za svakog), ali ipak ostaje da sami proverite!

RED PLANET

Na Zemlji više nema mesta, ljudi su pošli u potragu za novim domom i našli ga na - Marsu! Bilo je dosta polemike, pa čak i takmičenja oko ove priče u poslednje vreme u Holivudu. Snimljena su dva filma o asteroidima, dva o vulkanima i dva o Marsu. Očigledno da nam ova simpatična crvena planeta zbog nečega privlači pažnju, tako da je radnja ovog filma smeštena u 2025. godinu kada je velika većina čovečanstva odlučila da se ukotvi baš na njoj! Međutim, nešto je krenulo naopako i grupa od šest ljudi je krenula u izvidnicu.



Komandant Kate Bowman (Carrie-Ann Moss), ko-pilot Ted Santen (Benjamin Bratt), Robby Gallagher (Val Kilmer), Bud Chantillas (Terence Stamp), Chip Pettengill (Simon Baker) i Dr. Quinn Burchenal (Tom Sizemore). Posle nekoliko scena na svemirskom brodu u kojima se upoznajete sa likovima, konačno dolazi do razvijanja neke akcije. Dolazi do oštećenja broda i posada pada na Mars i naravno saznaje da nije sama na planeti...

SPACE COWBOYS

Četiri stara čudaka koji su napustili "svemirski program" pre 40 godina, vraćaju se da pripreme veoma brzo misiju spasavanja važnog satelita, koji će biti uništen ako ga ne vrate u orbitu na vreme. NASA je angažovala Frenka za ovaj zadatak, a njegov jedini uslov da ode u svemir i reši problem je da sa sobom povede svoj stari dobro oprobani tim. Odlična režija i uloga Clint Eastwooda koji igra Frank Corvina, kao i njegovih kolega: Hawk Hawkins (Tommy Lee Jones), Tom Sullivan (James Garner) i Jerry O'Nell (Donald Sutherland). Odličan scenario napisali su Ken Kaufman i Howard Klausner i stvorili 4 unikatna glavna lika.



Film je sastavljen iz dve celine: prva je u duhu dobre komedije, a druga je akciona drama smeštena u svemiru. Nemojte propustiti da vidite ove stare dobre glumce kako zajedno rade u ovom odličnom filmskom ostvarenju!



pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje).

RESIDENT EVIL 2

✉ **Potrebna mi je pomoć za igricu "Resident Evil 2". Ako neko zna šifru za sef u policijskoj stanici na početku igre!**

Fox Molder

TOMB RAIDER V

✉ **Šta treba da se uradi posle povlačenja lanca tj. pokretanja zupčanika u drugom nivou Tomb Raider 5. Toliko od vašeg vernog čitaoca**

Marka Blažića, Beograd

BETMEN I ROBIN

✉ **Imam jedno pitanje za sve koji znaju odgovor... U igrici Betmen i Robin, kada na početku voziš pojavi se rečenica koja označava da idem u muzej. Ja spasim jedan dijamant od g. Ledenog i šta onda?!**

Pantelić Nenad, Herceg Novi

RED ALERT

✉ Gde si Bonuse časopisu najbolji.

Hteo bih da zahvalim Predragu M. i Nadeždi K. Pomogao bih Terzić Gvozdenu u igri "Red Alert". U toku igre pritisneš △ i na ○ upisuješ šifre (odnosno pritisneš tamo gde su ispisani ○ X □ △ ne znam tačan redosled). Novac - □, □, ○, X, △, ○ Nuklearka - ○, X, ○, △, □, △, Završen nivo - X, □, □, ○, △, ○

Spasić Danijel iz Pančeva

VIŠE ODGOVORA

✉ Ćao, opet ja!

Ko bi drugi nego humanko Peđa. Dosadan sam, znam ali šta mogu! Volim da pomažem! Vojkan "In Cold Blood". da znaš Vojkane i ja sam se tu patio i provodio ko bos po trnju i zato ti najtoplije preporučujem da uradiš ovo: Vrati se na glavni meni drži L1 i pritisni △, △, X, X. Počni igru, pauziraj i aktiviraj novi meni šifara.

Odgovor za Vasilić Miroslava i šifre za Worms.

Novo oružje: Pritisni X+□ osam puta na ekranu WEAPON OPTIONS. Dobićeš banane, ovce i mini pištolj.

Neograničeno banana: Na ekranu Weapons options pritisni dole, desno, X, □, □, X, □, □, X, □, □,

Boks meč: Počni sa pesničenjem, brzo pritisni i drži □ pa pritisni R1, L1, ○ i počeće meč u kome ćeš protivnika moći da pobediš pesnicama i loptama.

Odgovor za Janjić Ivana za Tomb Raider 4: Kada ubiješ viteza uzmi njegov dijamant. Vrati se do staklenih vrata sa prorezom, stavi dijamant i uđi u sobu koja se otvorila. Povuci lanac samo jednom. Vrati se na mesto gde si se popeo na stub. Siđi dole i pokupi zvezde sa srednjeg. Uđi na desna vrata i prođi lance i dođi do sobe sa zamkom na podu. Otvori zamku i uđi. Plivaj do vrata koja si otvorio kadasi povukao lanac. Prođi i pokupi još dve zvezde, i to je to.

Za uzvrat bih želeo da znam: Kako da pronađem Kristinu u Nuclear Down-u? Ubijem Borisa i uđem u 4. vagon. Preko radija saznam da se ona nalazi na drugom spratu. Kad ja tamo i cvrc - zaključano. Pođem ja u treći vagon i tamo zaključano. Gde se nalaze kartice za to? Takođe za koji đavo služi onaj crveno-zeleni čip?

Vaš verni čitalac Peđa Majušević

SYPHON FILTER 2

✉ Pozdrav svima,

Odgovor za Miloša Savića za SYPHON FILTER 2. U trenutku kada Chance izađe pred teroriste tu sačekaj da oni dođu po njega. Oni će biti na tvojoj levoj strani, ali ti ne smeš da pucaš (ni na njih, niti bilo gde). idi do desnog zida i šunjaj se (ovo se radi tako što držiš X i pravac kretanja). Moraš se šunjati uza zid. Prođi pored kamiona i videćeš ih. Čučeći idi do tovarnog dela kamiona gde se nalaze granate. Pritisni △ i uzmi ih. Čučeći se odšunjaj nazad. Kada se vratiš idi do sobe sa generatorima (čućeš zujanje u sobi gde su generatori). Izađi iz sobe i ubaci granatu u sobu i isključićeš svetla. Sve će postati crno a ljudi će se videti u obliku zelenih senki. Pucaj u teroriste, poubijaj ih i idi do kraja tunela gde je sadašnji nivo moj sadašnji problem. **Moje pitanje je: kako se prelazi most, i šta treba raditi i kojim redom? Ko zna odgovor neka mi pomogne.**

Igor, Novi Beograd

EVIL DEAD HAIL TO THE KING

✉ Haug!

Malo pomoći za neke odlične igre:

-Evil Dead Hail to The King - U lavirintu sa kosturima se nalazi kosilica iz koje uzimaš mehanizam za paljenje koji se koristi na generatoru kod velike kuće. U kući dobijaš herbicid pomoću kojeg uništavaš korov u lavirintu. Tu ćeš dobiti ključeve.

-In Cold Blood- Prvo treba razbiti staklo i izaći kroz veliki prozor. Staklo razbijaš pomoću velikog akceletora tako što pucaš u staklo. Napolju se nalazi gajtan pomoću kojeg je Kifer prešao preko. Pošto ispitaš gajtan vrati se do čoveka i popričaj sa njim. Kad odbije da ti preda gajtan ubedi ga pištoljem, uzmi gajtan iz obližnje kutije uzmi metalnu potkovicu (ili tako nešto). Ukombinuj gajtan i potkovicu, ubaci ih u akcelerator i opali...

Sad ako može neko meni da kaže gde da nađem sledeće predmete u FF9: White Robe, Black Robe, Hammer i 2 Pummice piecea.

Darko Reljić, Beograd

CHRONO CROSS

✉ Ćao ljudi opet ja!

Zovem se Mladen i želeo bih da pomognem Prvulović Marku iz Zemuna za igru Chrono Cross: Kada ti se Kid razboli treba da pričaš sa njom i ona će ti dati item "Astral amulet". Ti se nalaziš u Another World-u gde te niko ne zna, a i u tom svetu je Hydra mrtva. Ti moraš da odeš na Opassa Beach i uz pomoć Astral amuleta da promeniš svet (videćeš svetlost u zemlji i tu ga iskoristi) vratićeš se u Home World. ja ti savetujem da prvo odeš u Arni. Tu pokupi Heckran Bone (ako ga nemaš pokupi ga u zadnjoj sobi malog restorana preko puta tvoje kuće).Ovaj item daj malom roze-belom kučetu (poshul) kod chief Radiusa i priključiće ti se. Kad imaš Modjo (vudu lutka) kod ribara (item shark tooth). Sada se opet vrati u Home World i idi u Posion Marshes. Tu te biljka ne šamara (ha, ha).

P.S.Vi meni pomozite u istoj igri gde da nađem mač Einlanzer, za uzvrat dajem ovo - Kako da nađete Element Earthquake: Idite u Isle of Damned i priđite vratima koja su zablokirana (Home w. kad igrate sa Lynxom) pratiće vas lampa pustite je da vas pipne i posle borbe, pašće i eksplodirati (vas to ne šteti) i otvoriti prolaz iza koga je ovaj ELEMENT. Unapred hvala,

Mladen Mandarić, Beograd

BUGS BUNNY & TAZ

✉ pomoć Tamari Marković iz Žitkovca.

Kod "Royal gardens" (arabian era) kod ona 4 okačena prstena, između njih uhvati Bugs-a, budi Taz na △, pa ga baci kroz taj prsten na □, kad se sva četiri prstena pozlate onda ćeš saznati melodiju.

I meni treba pomoć u igri R.E.3 - kako da uzmem zeleni kristal?

Jovanović Nikola, Beograd

R.E.2

✉ Ćao!

Prvo da pomognem jedanestogodišnjaku Anđelković Slobodanu kome je stao mozak u R.E.2. Nadam se da imaš memorijsku karticu. Hunk-a otvaraš tako što počneš novu igru na jednom od dva diska na normal modu. Završi je sa A-rankom. Snimiš igru i uzmeš suprotni CD i startuješ igru preko LOAD game. Završiš igru sa A-rankom i otvori će ti se THE FIFTH SURVIVOR koga obavezno snimi. Kada hoćeš da igraš sa Hunk-om, potraži ga na LOAD game. Nisam proverio, ali mislim da možeš i sa B-rankom da otvoriš Hunk-a. Mali savet: Submashine gun nemoj uzimati na prvom disku, pa ćeš je na drugom imati. Inače, ja Hunk-a nikad nisam završio te nisam Tofi-ja otvorio. Butoroviću Mario nadam se da si iz ovog pisma uvideo kako se uključuje drugi scenario. Ako ti ni ovo ne valja možda ti je jedan PAL, a drugi NTSC. Proveri to!

Marko iz Zemuna



Lara, lara i lara

Odgovor za Marka Đuričića

Šifre za TR 2 glase ovako ako je za PC: Upali baklju, korakni napred, korakni nazad, okreni se tri puta oko svoje ose i skoči napred. Ova šifra je za preskakanje nivoa, za sva oružja i medicinu je sve isto tako samo u poslednjem skoči nazad.

Odgovor za Eleonoru

U kontrolnoj sobi treba da se uvučeš u ventilacioni sistem i uključiš struju.

Odgovor za Ninković Dušana iz Zemuna

Da, Lara može da bude gola ali moraš da skineš sa interneta jedan fajl. Idi na sajt WWW.GAME-REVOLUTION.COM. Idi na cheats i idi na Tomb Raider Nude codes. Reći će ti da ne postoje šifre ali da ako baš želiš da je vidiš golu klikni ovde. Reći će ti da Lara može da bude gola samo u TR 1 i TR 2.

Sledeći i ujedno poslednji odgovor je za Lodi Gabora iz Kleka.

Treba da uhvatiš za žicu i Lara će otvoriti poklopac. Savet: ne troši medi pakove jer će ti biti jako potrebni.

Anđelković Slobodan, Irig

Broken Sword 2 i Chrono Cross

Kada devojčica izađe iz kovčega porazgovaraj sa njom i saznaćeš da ona ima krst kapetana Keča. Pokupi pero sa stola, uzmi lampu i stavi je u mastionicu. Mapu stavi na sto. Idi do plaže i razgovaraj sa Riom. On će zatražiti da mu doneseš nove mamce. Vrati se do kuće i mački pokaži pero. Pokupi perca i odnesi ih Riu. Za uzvrat ćeš dobiti školjku. Odnesi školjku Emili i ona će ti dati krst koji treba da postaviš u držač na stolu. Na mapi će se tada ukazati lokacija na kojoj je kapetan Keč sakrio svoje blago. Posle toga opet idi na plažu i zamoli Ria da te brodićem preveze do ostrva zombija.

Odgovor Chrono Cross za Prulović Marka

Kada uzmeš zaštitno odelo, idi na Opassa Beach i neđi gde kad staneš svetluca zelena svetlost. Stani na to mesto i iskoristi Astral Amulet. Time si promenio svet i onda idi na mesto gde si uzeo zaštitno i tamo ćeš kroz razgovore sa ostalim NPC otkriti šta treba da uradiš. **Toliko pomoći od mene, a meni treba pomoć za igru Clock Tower 2. Nikako ne mogu da preživim drugi završetak tj. ubistvo. Kada pogledam telo na terasi mene uvek ubije lutka. Šta da radim da bih je prešao?**

Gruja 007

Tomb Raider V

Odgovor za Eleonoru u vezi TR5: Pored kapetana se nalaze merdevine. Popni se uz njih i stižeš u kapsulu gde treba ubaciti kiseonik i azot (valjda). Samo ukucaj ovu šifru i uživaj: (za beta verziju) uđi u inventar i posvetli Large Medikit. Drži L1 + L2 + R1 + R2 i pritisni dole + △, pojaviće ti se ono što ti treba.

Rešenje problema Jelene iz Kruševca: Pre nego što uđeš u vodu uđi u inventar, označi Large Medikit i drži L1 + L2 + R1 + R2 dole i pritisni △. Dobićeš srebrni novčić. Snimi poziciju i skoči u vodu. Roni do kaveza i iskoristi novčić. Tako ćeš zarobiti demona. A ti uzmi vazduh i ponovo zaroni. Roni okolo i videćeš zatvorena vrata i otvor u zemlji. Uđi dole i sa strane ćeš videti odvodni kanal. Roni dotle i izroni do kraja. Protrči hodnikom i stigla si u unutrašnjost vetrenjače. Popni se gore i stigla si do točka, koji treba da okreneš 20-ak puta (drži X). Brzo otrči i skoči sa desne ivice i uhvati se za šipku i odmah pusti i skoči u stranu. Videćeš vrata koja se zatvaraju pa brzo prođi kroz njih. Videćete polugu na zidu. Dođi do ivice i skoči i uhvati se za polugu. Povuci je i otvoriće ti se vrata pod vodom i promeniće smer vode. Ostalo je na tebi.

A sad bre i ja vas nešto da pitam prijatelji moji: Da li postoje neke šifre za igru Resident Evil 1, Parasite Eve 2, Tomb Raider 2 i Beach Volleybal Heroes.

Vojislav Jakšić, Kragujevac

Vise odgovora

Zdravo bonusovci!!!

Evo mene opet. Sada sam dao sve u svojoj moći (MP) da pomognem drugima. Rešenje za Maria. Da bi pokrenuo drugi scenario sa Lionom moraš preći prvi sa Clair, a da bi pokrenuo drugi sa Clair, moraš završiti prvi sa Lionom. Pošto završiš prvi scenario usnimi i loadiraj ga. Za Radovana u igri Chrono Cross. vrati se na ostrvo gde ti je Kid. Potraži manji kafić i videćeš patuljka (čičicu) kako skakuće. Razgovaraj sa njim daće ti zvonce. Potom se vrati do mutirane biljke pozvoni i ona će te propustiti.

Odgovor Pavlović Bogdanu za Fighting Force 2. Preći ćeš ga tako što ćeš kad izađeš iz lifta skrenuti desno i to ti je poslednji Boss (2). Ubićeš ga tako što ćeš stajati sa leve i desne strane i udarati ga. Kada ga ubiješ platforma će se rušiti i ti moraš trčati. Izađi iz prostorije skreni desno i odgledaj poslednji film.

Goran Jakovljević, Banja Luka

Tomb Raider: Chronicles

Zdravo bonuse. Evo pomoći za Eleonoru. Zaglavila si se gde i ja ali sam to presao pa da ti reknem Tamo gde je prostorija za ulaz kod kapetana videćeš ventilacione otvore. Videćeš jedan čvrst i jedan slomljen. O'ma vadi utoku i pucaj u slomljen otvor dok skačeš. Udji u vent. otvor i idi desno i idi, i idi dok ne dodješ do sobe. Pretraži sobu, isključi strujni prekidač, možeš da se vratiš u sobu gde je bila struja, pokupi munišn i energiju i O2 bocu. Vrati se u onu sobu sa elektro prekidačem i idi na vrata. Odatle si sama jer toliko si tražila. Divimo se.

Miloš Savić iz Smedereva grada.
E-mail: parasd@ptt.yu

Eagle One: Harrier Attack

Zdravo bonuse! Evo mene opet (Miloš) sa dokazanom pomoću za prijatelje bonusa. Sada pomažem Radovanu iz Modriče u vezi 3. misije: MAN DOWN. Kada uzletiš sa USS Armstrong nosača, idi kod oborenog aviona. Stavi HOVER mod (ja mislim R1) i potraži X belo slovo. Nagni letelicu unapred i gledaj da ti se kamera promeni, zatim polako stiskaj usporavanje brzine i vraćaj letelicu u prvobitno stanje. Kada se prizemljiš, pilot će uskočiti kod tebe i odmah se vrati na USS Armstrong, naravno podignute letelice. Ovo je moja pomoć mom polu-zemljaku. Pomoćiću svakome a radi boljeg kontakta ostavljam adresu. P.S. Hoću da se zahvalim Srđanu iz Ćuprije koji mi je dao objašnjenje za Syphon Filter 2. Divimo se.

Miloš Savić

Evil Dead i Dinosaur

Dragi Bonusovci, evo odgovora za:

Đole-Šabac-Evil Dead

Dajem ti odgovor od početka u veoma kratkim crtama jer nisam siguran gde si stao: Prvo treba da odeš u onu baštu lavirint gde te stalno napadaju neki kosturi. Procunjaj kroz nju (ne znam tačno gde) i naći ćeš kosilicu. Sa nje uzmi kabl i idi do kolibe na levoj strani mape. Procunjaj oko nje i naći ćeš mesto na kome ima puno burića i svačega. Tu bi trebalo da nađeš "herbicid". Sa desne strane kolibe pomoću kabla uključi generator, otvoriće se vrata. U kolibi na plafonu ćeš naći neku babu. Kad izađeš iz kolibe idi opet u baštu i na jednom delu naići ćeš na korov. Upotrebi herbicid i kad ubiješ drvo videćeš demo u kome upoznaješ popa. On bi trebalo da ti da ključeve od kola i da ti kaže da se vratiš kad budeš imao svih 5 stranica "Neuronomikona". Ključ upotrebi na kola (dobićeš bateriju i stranicu). Bateriju stavi u rudnik. Posle borbe sa Boss-om dobijaš ključ. Upotrebi ga na kapiji usput i to ti je to. Dalje ćeš moći sam.

Rene iz Boke Kotorske -Dinosaur

Na tom nivou, sa majmunom treba da vodiš onog dinosaurusa sa dugim vratom (baylenebrahiosaurus) sa pet crnih pukotina. Vodiš je tako što ćeš sa majmunom ispred nje skakati na ono dugme na koje kad skoči viče 'juhu'. Predhodno pobij neprijatelje (biće ti lakše), ujedno pazi da Ema ne umre jer joj je prazna energija (žedna je) a ti je popunjuj. **Sada ja: imam iz "Trik-a" šifre za T.R.1 ali ne deluju. Zašto? Ako neko ima neke druge bio bih mu zahvalan da mi ih da. Ako vam nešto još uvek nije jasno slobodno mi se javite na telefon: 035/564-502 Voljan sam za razgovor.**

Ivan, Paraćin

Legend of Zelda: Majora's Mask

Dragi Bonuse,

U igri "Legend of Zelda: Majora's Mask" ne znam gde da nađem luk za strele. Zarobljeni majmun u mestu koje se zove "Deku Place" mi kaže da treba da nađem instrument koji pravi dosta buke. Gde da nađem taj instrument?

Goran Pajić, Irig

Chrono Cross

Greetings! Ovde ALIEN (Neša). Odgovor za Mladena Mandrića (Chrono Cross): Da li imaš item 'Garai Keepsake'? Ako nemaš, idi na ostrvo 'Hermit Hideout' i dobićeš ga od Radiusa. Sad idi na'Isle of the Damned' i prođi kroz prvu prostoriju, a i u drugoj prođi kroz veliki kostur dole. Zatim



iskoristi 'Garai Keepsake' na ogledalo i u sledećoj lokaciji prođi kroz vrata (pećina u sredini). Spremi mnogo crnih elemenata i svakom stavi bar po jedan 'Heal All' i 'Cure Plus'. Predstoji ti teška borba sa Garaijem za koju ti preporučujem, pored Lynxa, harle io Radiusa/Norrisa. Puno sreće! Ako ti zatrebam opet, zovi me! A sad obaveštenje za ChronoCross-ovce: Vaši diskovi rade iako ste se zaglavili posle Miguela u Dead Sea. idite u terminu (AW) i uđite u sobu u Baru. Tu nađite tajna vrata levo i rokajte po X sve dok se ne jave Karsh, Gen.Viper i priča će lepo napredovati.

Imam par pitanja u vezi FF9:

-Kako se dobija Item sa kog Dagger (Garnet) uči EIDOLON ALEXANDAR?

-Gde je Mognet centrala?

-Ko je Had (navodno boss) i koja mu je uloga u igri?

A sad pitanje u vezi Tomb Raidera: koja je to pesma 'Never Ever' ima li da se skine sa Net-a i gde. svi znate zašto mi to treba (Irena ne gledaj me tako imam osećaj da je opet oblačno!) to nije tako hitno, pišite u bonus (čekanje je slatko!) Pozdravljam vas!

Nenad Jovanović, Valjevo

MDK 2

✉ **Prvo, pozdrav redakciji i čitaocima.**

Očajnički mi je potrebna pomoć u igrici MDK 2. Zaglavljen sam na samom početku sedmog nivoa. Kada pobegnem ogromnoj svemirskoj letilici tako što prođem kroz dugački tunel s desne strane, dospem u prostoriju u kojoj se nalazi nekoliko vanzemaljaca. Kada ih pobijem uvek negde odozgo izlaze novi. Drugog prolaza nema sem onog iz kojeg sam došao a kada se vratim naiđem na zatvorena vrata. Gde da idem, šta da radim? U napred zahvalan,

Marinković Aleksandar

ACONCAGUA

✉ **Ćao Bonusovci!**

Uzeo sam da igram igricu "ACONCAGUA" stigao do pete misije pa ni tamo ni ovamo zato pomagajte, a ako ste zaboravili šta je na petoj misiji pomoći ću vam:

U petoj misiji helihopter počinje da puca na princezu (tačno ne znam šta je) i u međuvremenu i helihoptera ispada skija. Uzmem skiju uspenjem se na platformu dohvatim kofer (1.ralf) siđem dole i dalje ne ide, zato pomagajte drugovi hoću da se ubijem.

Đurović Strahinja, Zvečan

T.R.C i NBA PRO 98

✉ **Pomagajte!**

U igrici T.R.C u nivou kada se izađe iz podmornice istražim vodu i uđem u neku pećinu, tu mi kamenje pada na glavu i pokvasi mi se odelo. Kuda da idem?

Kako se izvodi ALLEY UP u NBA Pro '98?

Marko Đuričić

TOMB RAIDER V

✉ **Pozdrav,**

Ne znam kako da izađem iz drugog nivoa "Traian's Markets". Naime, kada ubijem ratnika Boss-a otvori mi se kapija pod vodom iza koje se nalazi "Venus" Simbol. Uzeo sam simbol, izašao iz vode. Onda sam ubio tri aždaje koje čuvaju kapiju sa 4 simbola i postavio simbol na vrata. Šta dalje! Kako da pronađem poslednji simbol i izađem iz nivoa. Unapred zahvalan!

Vlada, Beograd

CHASE THE EXPRESS

✉ **Zdravo Bonusovci!**

Želeo bi da mi pomognete u igri CHASE THE EXPRESS. Zanima me kako preći osmi vagon i u kojem vagonu je smeštena bomba.

Stefan iz Raške

R.E-2

✉ **Zdravo carevi!**

Zovem se Marko i pišem iz Batajnice. Meni treba pomoć u igri R.E-2. Zaglavio sam u "Police Station" sve sam sobe pretražio ali ne mogu da nađem drugu polovinu poslednjeg kamena koji se ubacuje u otvore iza slike. Unapred hvala!

Marko Tišma iz Batajnice

VAMPIRE COUNTDOWN

✉ **Dragi Bonuse,**

Zaglavio sam se u igri FF8 i Vampire CountDown. U FF8 ne mogu da nađem uglavnom karte od likova i G.F i pomoglo bi mi ako bi neko znao gde se nalaze G.F-ovi od 'Alexandra' pa na dalje (odnosno imam prvih deset, a drugih šest nemam). U Vampire CountDown-u koji broj treba ukucati u keno tiket "ili mašinu" (1-disc). Hvala!

Spasić Nenad, Pančevo.

RESIDENT EVIL 2

✉ **Imam problem kako da pređem prostoriju u "Umbrella Lab" kad se uključi uništenje od 5 minuta i kako da pređem čudovište koje izađe iz lifta?**

Vuk Đergović, Bogatić

TOMB RAIDER 4

✉ Ćao Bonusovci!

Hteo bih da pomognem Janjić Ivanu u TR4. Kad ubiješ viteza na konju od njega ćeš dobiti jedan dijamant i sad se vraćaš do mesta gde si ubio prethodna dva i na jednom zidu videćeš prorez u obliku tvog dijamanta i povučeš u novootvorenom sobičku kanap, ali samo jednom, pa se vraćaš do mesta gde si pokupio prvu zvezdu i uđeš iza stuba (gde je bila zvezda) i prođeš bilo koji od dva prolaza. Izbegneš lance, otvoriš vratanca u podu, uplivaš u vodu, tražiš vrata koja si otvorio kad si povukao kanap i tamo su ti ostale dve zvezde.

A sad ja da pitam. U igrici TR3 kako ubiti poslednjeg BOSS-a na zadnjem nivou, jer ja ga ubijam bazukom, on padne ali opet ustane?!

I još da kažem svima koje intresuje šta ima u "Special Features" opciji. Samo sličice o novom Tomb Raideru koji će se zvati Next Generation i desetak Larinih slika. "Special Features" opciju ćete otvoriti kad skupite svih 36 ruža, pa ko voli nek' izvoli. A tebi Bonuse želim mnogo sreće u daljem radu.

Mađarev Aleksandar iz Zrenjanina

DIGIMON WORLD 1

✉ **Da li neko zna gde se nalazi nivo "Whamons Secret cave" u igri "Digimon World 1"... Hvala unapred!**

Radovan Vukobratov Novi Sad

EL DORADO

✉ **Ćao bonusovci,**

zaglavio sam se u igrici ELdorado. Kada oslobodim bika u prvoj šemi ne znam šta dalje da radim. Zato preostalo mi je samo jedno, pomagajte drugovi!

FF8

✉ Pozdrav najboljima!

Odgovor Milanu za FF8. Siren ćeš uzeti od Elvoreta tako što ćeš koristiti komandu Draw pa Stock. Istim postupkom ćeš uzimati sledeće GF-ie: Carbunckle-Iquigon (1CD), Levinthian-Norg, Pandemona-Fugin, Aleksandar-Edea (2CD). Duh iz lampe je još jedan GF. Najlakše je da ga dobiješ kada si prvi put u ulozi Lagune. Što se dva čudovišta tiče, počni iz početka i biće lako da se dobiju. **Za uzvrat, zanima me gdje se nalaze ostali GF, osim Cactuara i Odina, šta je PocketStation i kako ući u Chocobo World.**

Puno pozdrava od M-Tech iz Bara.

NBA2K1

✉ Odgovor Pisarić Dušku u vezi NBA2K1[DC]:stisni na digital pad-u [krstiću] prema igraču kom nabacuješ i R [trčanje] i to ti je to. Najbolje ti je da probaš u practice modu, tako sam ja provalio.

ALIEN RESURECTION

✉ Na početku pročitam pismo koje ništa ne razumem. Odem u sledeću sobu i pokupim energiju. Izađem iz sobe i nađem metalna vrata koja ne mogu da otvorim. Vratim se u tu sobu u kojoj sam pokupio energiju i vidim novo pismo i povređenog čoveka na kutiji iz koje sam pokupio energiju. Šta treba raditi dalje i kako koristiti oružje? Unapred zahvalan,

Petar Veličković, Novi Beograd

F.F.2

✉ Odgovor za Pavlović Bogdana FF2 na ekranu pritisni START drži L1 L2 R1, △, levo. Dobićeš nepobedivost, neograničenu municiju i lako ćeš preći zadnji nivo.

Predrag Majušević

Game Boy je napredovao, a vi?



Uzmite Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene. Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nova generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kabla.



GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u prodavnicama Beosofta od 1. jula 2001.

BeoSOFT

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36